VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

L'EMPIRE DES MERS
Règles de combat naval 1740-1815

AVALON HILL
Hasbro s'offre le créateur du « wargame »

WARHAMMER ANCIENT BATTLES
Préparez vos dés

ADVANCED SQUAD LEADER
Les véhicules et les blindés

JEU COMPLET EN ENCART

N°23
NOVEMBRE-DECEMBRE 1998
39 FF - 285 FB

1798 Les Pyramides

M 3360 - 23 - 39,00 F - RD

LES MEILLEURS WARGAMES EN FRANÇAIS

Au matin du 22 juin 1941, l'armée allemande composée de trois millions d'hommes pénètre en Union Soviétique. Son but : abattre le vieil ogre russe.

TILSIT ÉDITIONS

ECHELLE :
1 unité = 1 Corps, 1 Division ou 1 Brigade.
1 hex = environ 50 Km.
1 tour de jeu = 2 semaines.
pour 2 à 6 joueurs, confirmés ou novices.
bonne jouabilité en solitaire.

Un jeu de ***Rob Beyma.***

CE JEU CONTIENT :
840 pions
2 cartes de jeu
1 livret de règles
1 livret de scénarios.

319f

Le début de campagne est un succès total, les prisonniers se comptent par milliers et le trésor de guerre est impressionnant. Pourtant, après quatre années de guerre, et en dépit de la puissance des forces de l'Axe, ce sont les masses compactes des régiments de l'Armée Rouge qui entraînent la chute du Reich.

Objectif MOSCOU vous fait revivre la furie des combats du front de l'Est de 1939 à 1944. Réussirez-vous à écraser la Pologne en moins d'un mois ? Où déploierez-vous vos divisions de panzers ? Vers qui dirigerez-vous votre soutien aérien ? Quels seront vos objectifs : Leningrad, Moscou, Kiev..?
En tant que commandant de l'Armée rouge, quand lancerez-vous la contre-offensive ? Sur quel front dirigerez-vous les corps de réserve venus de Sibérie ?

Objectif MOSCOU donne aux joueurs le choix des décisions, dans un jeu facile à mettre en oeuvre, tout en respectant un contexte historique et stratégique réaliste.

Découvrez au fil de la partie le prix à payer pour conquérir la Russie et l'habileté sans faille qu'il vous faudra mettre en oeuvre pour stopper l'avancée allemande et lancer la contre-attaque.

OBJECTIF EUROPE
Volume I

Objectif MOSCOU est le premier volume de la série Objectif EUROPE qui en comptera trois. Une fois réunis, les 3 volumes vous permettront de simuler l'ensemble du théâtre européen de la Seconde Guerre Mondiale.

A paraître prochainement : Objectif PARIS (Volume 2) et Objectif BERLIN (Volume 3).

Objectif MOSCOU est la traduction française du jeu War Without Mercy édité par Clash of Arms Games.

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre réglement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CP _____ VILLE _____

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) d'OBJECTIF MOSCOU au prix unitaire de 319 F + 31,60F de frais de port et d'emballage, soit 350,60 F.

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD, indiquez le numéro de votre carte bancaire et sa date limite de validité :

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Signature :

Signature d'un parent pour les mineurs

ORDRE DE BATAILLE N° 23

NOVEMBRE-DECEMBRE 1998

CALENDRIER : Toutes les manifestations 6

EVENEMENT : **Avalon Hill vendue !** 8

ANALYSE : ***Warhammer Ancient Battles***, toujours plus de dés 12

ANALYSE : Les jeux de l'ère victorienne 14

PRESENTATION : ***La Bataille*** en version française 18

ART DE LA GUERRE : 1918, à l'Ouest du nouveau ! 22

ENCART-JEU : ***Les Pyramides***, notre jeu complet avec règles, carte et planche de pions 32

REGLES : ***L'empire des mers***, règles navales 1740-1815 44

ECOLE DE GUERRE : ***Advanced Squad Leader***, les blindés 52

SCENARIO : **Tempête sur Mariupol**, scénario *SA* 56

NOUVEAU ! : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 58

NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines 60

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 62

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 66

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 68

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef du groupement stratégie : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Nicolas Stratigos.
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Sylvaine Noël, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Emmanuel Batisse, J.- L. Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Jean-Luc Ravit. Tél. : 01.40.21.18.28.
Attachée commerciale : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Assistante graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11

Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F. Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. : 01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69. *VaeVictis* est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SA au capital de 1 000 000 F.
Président directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeurs généraux : Yves Jobert, Jean-Marie Mongin.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1998. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. « *Made in France* »

En couverture :
Le 21 juillet 1798, les charges successives des cavaliers mameloucks se brisent sur les carrés français des divisions Desaix et Reynier. Au pied des Pyramides, le chef ottoman Mourad Bey assiste impuissant à l'échec d'une armée orientale contre la discipline et le feu nourri d'une armée révolutionnaire. Bonaparte écrit là une nouvelle page de sa gloire naissante...
Dessin de Guiseppe Rava

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 24**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° (1, 2, 3 épuisés), 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, (13, 14 épuisés), 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (*mois* *année*) **Signature :**

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

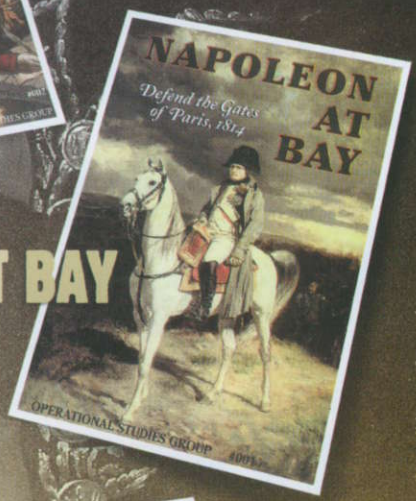
50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

Kevin ZUCKER *présente*

Opérational Studies Group

1806

La campagne de Prusse Iéna-Auerstaedt-1806



NAPOLÉON AT BAY

Napoléon aux abois défend Paris en 1814

LA GUERRE DE L'EMPEREUR

De Paris à Moscou, revivez toutes les campagnes de 1805 à 1815 dans ce grand jeu de stratégie

Attention : les jeux sont en V.O. et ne sont pas disponibles en français.

En vente chez votre revendeur habituel.
Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ _____ NOM _____ PRÉNOM

ADRESSE _____

CP _____ VILLE _____

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de 1806 au prix unitaire de 399 F + 31,60F de frais de port, soit 430,60 F. V.O.

☐ exemplaire(s) de NAPOLEON AT BAY au prix unitaire de 399 F + 31,60F de frais de port, soit 430,60 F. V.O.

☐ exemplaire(s) de LA GUERRE DE L'EMPEREUR au prix unitaire de 399 F + 31,60F de frais de port, soit 430,60 F. V.O.

Signature : Signature d'un parent pour les mineurs : _____ Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire : _____ et sa date limite de validité : _____

EDITORIAL

Calife à la place du calife !

Il l'a fait ! Après deux ans de sombres manigances, œuvrant dans l'ombre et affûtant son couteau, Nicolas Stratigos devient calife à la place du calife, en l'occurrence rédacteur en chef... Heureusement, je ne me retrouve pas embastillé mais, plus simplement, je suis « *appelé à exercer d'autres fonctions au sein de la société* », comme on dit dans le grand capitalisme. En fait, et il s'agit plutôt d'une bonne nouvelle, Histoire & Collections se prépare – ouvrez le ban – a lancer d'ambitieux projets dans le domaine du jeu... Je n'en dirai pas plus pour l'instant mais, comme nous l'avons déjà prouvé avec *VaeVictis* puis *CyberStratège*, vous pouvez nous faire confiance !

C'est tout de même avec une certaine émotion que je transmets aujourd'hui le glorieux flambeau du jeu d'histoire à mon successeur. Qui aurait pu dire, quand nous avons lancé *VaeVictis* il y a quatre ans, que cette revue parviendrait à connaître un tel succès et à engendrer un tel enthousiasme ? *VaeVictis* est parvenu à relancer une activité que l'on croyait moribonde et à dynamiser l'image du jeu d'histoire, trop longtemps considéré comme austère et poussiéreux. Notre plus grande fierté : ces jeunes lecteurs, attirés par nos règles faciles à mettre en place, notre maquette attrayante ou le jeu en encart, qui se découvrent ainsi une passion pour le jeu et l'histoire. Pour ma part, ma plus grande satisfaction pendant ces quatre années a été ainsi la lecture quotidienne de votre courrier, où je retrouvais les passions qui m'ont toujours animé depuis mes jeunes années... Pourquoi le cacher, j'ai ainsi accompli les rêves de mon adolescence, ce qui, dit-on, est la clé du bonheur !

Quatre années de folles aventures !

Et quelle aventure a été et reste *VaeVictis* ! Tous les paris que nous avions osé faire dans le numéro 1 se sont révélés gagnants. Mélanger le jeu sur carte et la figurine : quoi de plus naturel aujourd'hui dans les clubs et les compétitions ! Proposer un jeu complet dans chaque numéro : cela semblait fou, nous y sommes parvenus ! (Certes, ce n'est pas *Empire in arms* à chaque fois, mais tout de même, tous nos jeux sont agréables à pratiquer et certains sont devenus des classiques.) Présenter l'histoire militaire de façon épique et dynamique : chacun de nos articles *Art de la guerre* passionne notre lectorat et permet de découvrir la richesse de notre passé, et tout particulièrement la glorieuse histoire militaire de la France. Offrir des règles de jeu avec figurines simples, faciles à mettre en œuvre et sur des sujets très variés : la liste en est presque trop longue ! Seule évolution notable, mais ce n'est pas une régression, loin de là, les jeux de stratégie informatiques, partie intégrante du magazine à ses débuts, disposent maintenant d'une revue qui leur est dédiée !

En réalité, il va de soi que ce changement de rédacteur en chef ne changera en rien le contenu de *VaeVictis* – à ce propos, ce numéro comprend **huit pages supplémentaires**, sans augmentation de prix. Rappelons tout de même que le numéro 1 de VV comportait 52 pages, dont un tiers en noir et blanc ; aujourd'hui, nous en sommes à 76 pages tout en couleurs, toujours pour le même prix ! N'est-ce pas là la preuve la plus tangible du succès de votre magazine préféré ? Un changement d'équipe est aussi une manière d'insuffler du sang neuf, et le nouveau responsable de *VaeVictis*, avec tous nos auteurs, saura faire évoluer la revue et proposer toujours plus d'extensions et de nouveautés. De toute manière, telle une muse bienveillante (ou un odieux censeur, c'est au choix,), je ne manquerai pas d'apparaître de temps en temps dans ces pages et sur le dos de Nicolas Stratigos pour imposer les projets les plus fous !

Alors, avec ce numéro 23 comme au premier numéro, vive l'histoire, vive le jeu, et malheur aux vaincus !

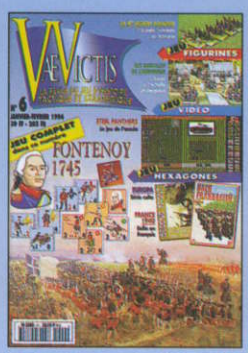
Théophile MONNIER

FORMEZ VOS BATAILLONS D'ANCIENNES REVUES !

N° 3 - Jeu en encart : *Marignan 1515* ● Art de la guerre : **Hiver 1941 : la bataille de Moscou** ● Jeux avec hexagones : La guerre navale avec *Salvo* et la série des *Fleet, Autumn of Glory, World in Flames.* ● Scénario : Wachau (1813).

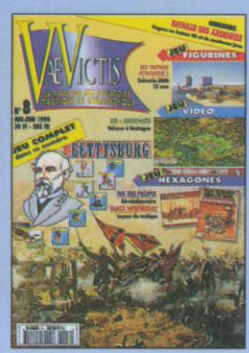
N° 4 - Jeu en encart : *Moscou 1941* ● Art de la guerre : **La puissance militaire de Byzance** ● Règles : *Orage d'acier* (les blindés) ● Jeux avec hexagones : *Sword & Shield, Crusades II, Les Araptiles 1812, Operation Mercury* ● Jeux avec figurines : La guerre de Sécession sur l'eau. ● Scénarios : *DBM.*

N° 5 - Jeu en encart : *Bélisaire* ● Art de la guerre : **Le Siècle des lumières** ● Règles : *Képis rouges* ● Jeux avec hexagones : *Speed of heat, La campagne de 1807* ● Jeux avec figurines : *Command Decision II* ● Scénarios : *Command Decision, ASL.*



N° 6 - Jeu en encart : *Fontenoy 1745* ● Art de la guerre : **La vision française des blindés** ● Jeux avec hexagones : *Nach Frankreich, Rossyia 1917,* la série *Europa* ● Extension : *Bélisaire* en *DBM.* ● Scénarios : *DBM.*

N° 7 - Jeu en encart : *Abbeville 1940* ● Art de la guerre : **La guerre de Sécession** ● Règles : *Les Gringos, En garde !* ● Jeux avec hexagones : *Gettysburg, A Famous Victory* ● Extension : *Croisades.*



N° 8 - Jeu en encart : *La campagne de Gettysburg* ● Art de la guerre : **La France des âges sombres** ● Jeux avec hexagones : *We the people, Black Wednesday,* les jeux sans hexagone. ● Jeux informatiques : *Battleground Ardennes.* ● Scénarios : *DBM, Premier Empire, Képis Rouges.*

N° 9 - Jeu en encart : *Champs de bataille* ● Art de la guerre : **La guerre du vietnam** ● Jeux avec figurines : *De Bellis Renationis,* la peinture de figurines, le maniement des figurines. ● Jeux avec hexagones : *Friedland.* ● Scénarios : *ASL, Age of Reason.* ● Extension : *The Last Crusade.* ● Jeux informatiques : *Steel Panthers.*

N° 10 - Jeu en encart : *Opération Apocalypse* ● Art de la guerre : **La guerre de Trente ans** ● Jeux avec hexagones : *Zorndorf 1758, Waterloo, Across Five Aprils.* ● Règles : *Section d'assaut.* ● Scénarios : *Champs de bataille, ASL, Premier Empire.* ● Jeux informatiques : *Close Combat.*

N° 11 - Jeu en encart : *Rocroi 1643* ● Art de la guerre : **Napoléon et le guêpier espagnol** ● Jeux avec hexagones : *Samurai, History of the World, Civil War Campaign.* ● Règles : *Thalassa, Section d'assaut* (l'artillerie), *Au nom de la loi.* ● Scénarios : *Los Gringos.* ● Jeux informatiques : *Age of Rifles, Steel Panthers 2.*

N° 12 - Jeu en encart : *Vitoria 1813* ● Art de la guerre : **L'arme parachutiste pendant la 2e guerre mondiale** ● Jeux avec hexagones : *Hannibal, El Grande,* la série *Operational Combat, World in Flames.* ● Règles : *Billy Yank.* ● Aide de jeu : *Champs de bataille.* ● Scénarios : *Orage d'Acier, DBM.*

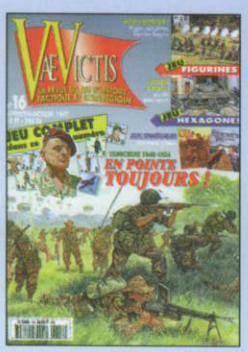
Numéro épuisé

N° 13 - Jeu en encart : *Arnhem 1944* ● Art de la guerre : **La guerre de 1870** ● Jeux avec hexagones : *Ambush,* Prusse 1806, *Landships.* ● Règles : *Section d'assaut* (les blindés). ● Aide de jeu : *Champs de bataille.* ● Scénarios : *ASL, DBM, GBoA.*

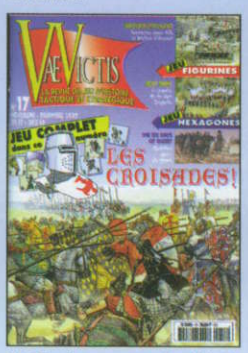
Numéro épuisé

N° 14 - Jeu en encart : *1870, la campagne de la Loire* ● Art de la guerre : **La Haute Antiquité** ● Règles : *Le Grand Cirque* ● Jeux avec hexagones : *Age of Renaissance,* la guerre moderne (1re partie), *Waterloo 1815.* ● Jeux informatiques : *Close Combat.* ● Scénarios : *ASL, Empire V* ● **Index**

N° 15 - Jeu en encart : *Champs de bataille 2* ● Art de la guerre : **Indochine 1945-54** ● Règles : *Guérilla ! XIXe siècle* ● Jeux avec hexagones : *Pacific War, Eckmühl, Home before the Leaves Fall.* ● Jeux avec figurines : *Kleinig Krieg* et *Age of Reason* ● Scénarios : *Section d'assaut,* campagne *ASL, Last Crusade.*



N° 16 - Jeu en encart : *En pointe toujours* ● Art de la guerre : **Les Croisades** ● Règles : *Pour l'Empereur !, Le Grand Cirque* (les bombardiers), *Section d'assaut* (les Américains) ● Jeux avec hexagones : *The Peloponnesian War, The Civil War, Vietnam,* la guerre moderne (2e partie) ● Jeux avec figurines : *Rapid Fire.* ● Scénarios : *ASL.*

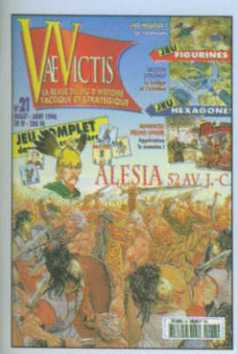


N° 17 - Jeu en encart : *Les Croisades* ● Art de la guerre : **Bonaparte en Italie** ● Règles : *Pour l'Empereur !* (erratas) ● Jeux avec hexagones : *Rebels & Redcoats, Six Days of Glory.* ● Jeux avec figurines : *Héroïka* ● Historique : la Grossdeutschland. ● Scénarios : *En pointe toujours, Casar, Billy Yank, Section d'assaut.*

N° 18 - Jeu en encart : *Rivoli 1797* ● Art de la guerre : **D'une guerre à l'autre (1919-39)** ● Règles : *Rebel Yell I, Les Pâques sanglantes* (*Orages d'acier*) ● Extension : *Champs de bataille* (*DBM 2.0*) ● Jeux avec hexagones : *Civil War Brigade,* les jeux *Avalanche, Fields of Glory.* ● Jeux avec figurines : *Demon World* ● Scénarios : *Régis Francorum* (campagne *DBM* et *Champs de Bataille*), *ASL.*

N° 19 - Jeu en encart : *La Meuse 1940* ● Art de la guerre : **Marlborough face à la France** ● Jeux avec hexagones : *Army of the Heartland,* La guerre moderne à *WWI, Leningrad, The Alamo.* ● Règles : *Moriturі te salutant* (combats de gladiateurs) ● Aide de jeu : *Pour l'Empereur.* ● Campagnes : Les Mamelouks. ● Scénarios : *ASL, DBM, Cry Havoc, Pour l'Empereur.*

N° 20 - Jeu en encart : *Denain 1712* ● Art de la guerre : **La guerre des gaules** ● Jeux avec hexagones : *Successors, Krieg !* ● Règles : *No Pasaran !* (Guerre éclair vol.1). ● Coup de main : *La peinture des figurines 25 mm.* ● Organisation : Les DLC françaises. ● Scénarios : *ASL, DBM, Champs de bataille, Europa.*



N° 21 - Jeu en encart : *Alésia 52 av. J.-C.* ● Art de la guerre : **Méditerranée 1941** ● Jeux avec hexagones : *Over the Top, ASL* ● Extensions : *No Pasaran I, Section d'assaut, Pour l'Empereur, En pointe toujours !* ● Interview : *James Dunnigan.* ● Scénarios : *ASL, Pour l'Empereur !, en pointe toujours.* ● Ecole de guerre : *bien débuter à ASL.*

N° 22 - Jeu en encart : *Merkur - Crète 1941* ● Art de la guerre : **L'expédition d'Egypte** ● Jeux avec hexagones : *Rivoli 1797, March to Victory, ASL* ● Extensions : *Orages d'acier, Guerre éclair II : France 1940* ● Campagne : *Bannockburn 1314* ● Scénarios : *ASL, DBM, SA* ● Ecole de guerre : *le jeu par correspondance, bien débuter à ASL, 2e partie.*

LA REVUE FRANÇAISE DU JEU D'HISTOIRE

quatre numéros sont déjà épuisés, ne tardez pas pour compléter votre collection !

Bon à découper (ou photocopier) et à renvoyer avec votre règlement à
HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01 40 21 11 20 Fax : 01 47 00 51 11

Bon de commande Spécial anciens numéros

● **Je souhaite recevoir les numéros suivants** *(cercler les numéros choisis) :*
N° 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 ..... *chaque* **39 F**

● **TOTAL** ..... **F** par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *Signature :*
mois *année*

● Votre numéro d'abonné |_|_|_|_|_|_|_|
(si vous êtes déjà abonné à une revue Histoire & Collections)

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Code postal |_|_|_|_|_| Localité .....

IÉNA, AUERSTAEDT
LE TRIOMPHE DE L'AIGLE

La victoire écrasante de Napoléon 1er sur l'armée prussienne le 14 octobre 1806 est, en réalité, l'effet conjugué de deux batailles simultanées mais entièrement distinctes. Devant Iéna, Napoléon rencontre l'armée prussienne et saxonne de Hohenlohe dans des conditions numériques favorables à l'armée française. De ce point de vue, la bataille d'Iéna au sens strict est une victoire éclatante mais sans surprise.

Au contraire, la bataille d'Auerstaedt, livrée au même moment à quelques lieues plus au nord, reste l'un des plus grands exploits militaires de tous les temps. Là, Davout affronte, avec son seul troisième corps, l'armée principale du roi de Prusse, en réalisant l'impensable prouesse de mettre en déroute l'élite de cette armée qui se croyait la meilleure du monde.

Les mérites de l'Empereur n'en sont pas moins remarquables dans le déroulement de la phase stratégique, dans l'organisation de son armée, dans la mise en place de ses réserves. Napoléon dirige la marche de ses corps d'armée de façon géniale face à un adversaire empêtré dans ses discussions et ses hésitations. Il pense vite, il va vite et il ne peut que gagner.

Aucune victoire de Napoléon n'a été et ne sera aussi efficace et aussi totale que ce brillant coup double du 14 octobre 1806. À Iéna et à Auerstaedt, l'armée prussienne vaincue sur les deux tableaux est mise en fuite et bientôt anéantie. Lannes sera le héros de Iéna, Davout le vainqueur d'Auerstaedt, et toux deux les grands artisans du Triomphe de l'Aigle.

En 120 pages entièrement en couleurs illustrées de 100 documents et portraits d'époque, de près de 50 planches uniformologiques dessinées en infographie par André Jouineau et de pas moins de 17 cartes, le docteur F.-G. Hourtoulle nous fait revivre, heure par heure et dans leurs moindres détails, ces grands moments de l'histoire militaire de la France.

- **Volume relié, grand format 245 x 315 mm**
- **120 pages**
- **100 documents et portraits d'époque**
- **17 cartes**
- **50 planches uniformologiques**

180 F
seulement

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :

Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 PARIS cedex 11.
Tél. : 01. 40. 21. 18. 20 – Fax. : 01. 47. 00. 51. 11.

Je désire recevoir.....exemplaire (s) de

IÉNA-AUERSTAEDT de F.G. Hourtoulle

au prix unitaire de **180 F + 35 F de port soit 215 F franco**

Je joins mon paiement par :

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat

Signature :

❒ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / .....

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

Code postal .....**Ville** .....**Tél. :** .....

Disponible à partir du 10 novembre dans les principales librairies de France, à la **librairie A & C : 19, avenue de la République, 75011 Paris** ou par correspondance, à nos bureaux *(utiliser le coupon ci-contre)*

Un ouvrage Histoire & Collections

LE CALENDRIER DES STRATEGES

Toutes les manifestations

Trophée Mediterraneo, les 24 et 25 octobre, à Cagnes-sur-mer (06)

Sur la règle DBM, le trophée Mediterranao est un grand rassemblement de joueurs franco-italiens, organisé par le club Jeux, tu, il. De façon habituelle, le trophée se déroule sur deux poules, antique et médiévale.

Rens. : Olivier Jacques, 6, av. Gloria, 06200 Nice. Tél. : 04 93 86 05 78. E-mail : o.jacques@hol.fr

Lieu : espace Centre, 5, av. de Verdun, Cagnes-sur-mer.

Open de Saintonge, les 24 et 25 octobre à Chaniers (17)

Le club de jeu de simulation saintongeais organise un tournoi napoléonien sur la règle *Premier Empire* en double. Des animations DBM, fantastiques ainsi que des démonstrations sont également prévues.

Lieu : salle des fêtes, Chaniers 17160.

Rens. : Denis Mercier, 4, rue des Sarments, 17160 Chaniers. Tél. : 05 46 91 41 87.

Tournoi ASL, les 24 et 25 octobre à Montgeron (91)

Le tournoi ASL de Montgeron (91) se déroulera les 24 et 25 octobre. Une grande reconstitution avec figurines de la bataille de Bastogne est également proposée pour cette édition 1998.

Lieu : ferme de Chalandray, 101, av. de la République, Montgeron.

Inscriptions : tél. : 01 64 37 72 09, ou écrire à M. Jan, 43bis, bd de Créteil, 94100 Saint-Maur.

Le programme de Vincennes 1999

Voici, en avant-première mondiale, le programme complet de **Vincennes 1999, les 24 et 25 janvier**, au château de Vincennes (94) :

- coupe de France 15 mm *Ramsès* ;
- coupe de France 25 mm *Charges* ;
- tournoi 25 mm *Kadesh* ;
- tournoi des maîtres et Furor Gothicus *DBM* ;
- coupe de France Renaissance WRG2 ;
- coupe de France *Age of Reason* ;
- coupe de France *Wooden Ships & Iron Men* ;
- coupe de France *Premier Empire* 2.0 ;
- coupe de France *Empire V* ;
- coupe de France *Fire & Fury* ;
- trophée du Bicentenaire *Pyramides 1798* (jeu en encart de ce numéro).

Comme on le voit, le week-end va être très chargé et animé. Sus au château !Des renseignements plus complet seront donnés dans le prochain numéro.

Tournoi d'Asnières, les 24 et 25 octobre à Asnières (92)

La Horde d'or d'Asnières organise un tournoi DBM les 24 et 25 octobre. Si la poule médiévale est libre (de 450 à 1500), la poule antique est placée sous le signe des **Diadoches**, avec une sélection de listes autorisées (Séleucides et Ptomélaïques bien sûr, mais aussi Galates, Cappadociens, Romain Polybe, etc.). Original ! Nous espérons que le nombre de joueurs sera suffisant pour maintenir cette formule qui privilégie l'histoire.

Lieu : espace Concorde, 27, rue de la Concorde, Asnières 92.

Rens. : Pierre-Arnaud Demaret, 01 40 80 77 95. E-mail : demaret@club-internet.fr

Inscriptions : B. Masson, 9, rue du Rocher, 78800 Houilles. (date limite : 17 octobre).

XII[e] Trophée Vercingétorix, les 31 octobre et 1[er] novembre, à Giat (63)

L'association des jeux chamaliérois organise son légendaire trophée Vercingétorix à Giat les 31 octobre et 1[er] novembre sur la règle DBM (en trois poules). Des animations et initiations sont prévues ainsi qu'une grande partie en 25 mm sur le thème des « Gunfights » de l'Ouest sauvage...

Lieu : salle des fêtes de Giat (63).

Rens. : Alain Paris,37 rue Verdier de la Tour, 63670 Le Cendre. Tél: 04 73 84 12 90.

8[e] Salon des jeux de simulation d'Angers les 30, 31 octobre et 1er novembre

Le salon Aventura d'Angers sera l'occasion d'un championnat de France de ***Dixie*** (jeu de cartes sur la guerre de Sécession) et de présentations de *Montjoie* et d'*Africa* par l'éditeur Tilsit. Des démonstrations de jeux de rôles, tournoi de Magic et différentes autres manifestations sont prévues.

Lieu : complexe Lino Ventura d'Avrille, Angers 49000.

Rens. : Philippe Thibault, 73, avenue Jean XXIII, Angers 49000. Tél. : 02 41 68 12 03.

Convention nationale Héroïka, les 7 et 11 novembre, au Touquet (62)

Rek Editions, avec le concours de plusieurs clubs français, organise une convention sur le jeu *Héroïka*, les 7 et 11 novembre, au Touquet. On pourra s'initier à ce jeu et découvrir de grandes reconstitutions à toutes le échelles et sur toutes les périodes., dont une bataille antique sur un plateau de 28 m^2 !

Rens. - Inscriptions : Rek Héroïka, 64, rue de Bruxelles, 62520 le Touquet. Tél. : 03 21 05 28 11. Fax : 03 21 05 28 47. Entrée libre.

VIII[e] Trophée Alexandre, les 31 octobre et 1[er] novembre, au Blanc-Mesnil (93)

Le trophée Alexandre de la Charge du 93[e] comprendra les tournois suivants : *Kadesh* 25 mm, *DBM*, WRG Gush, *Premier Empire*. De nombreuses reconstitutions sont prévues, dont une superbe bataille de Trafalgar au 200[e], sur la règle *Wooden Ships & Iron Men*.

Lieu : école Jules Ferry, rue Léo Delibes, Blanc-Mesnil 93000.

Rens - Inscriptions : Jean-Michel Corée, tél. : 01 48 47 38 50.

Tournoi DBM de la Porte Epique, les 27 et 28 novembre, à Aniche (59)

Pour la deuxième année consécutive, le club d'Aniche (59) organise un tournoi *DBM* (livre 1 à 4). Des combattants belges sont attendues...

Rens - inscriptions : Philippe Bonne, 242, rue du faubourg de Roubaix, 59800 Lilles. Tél. : 03 20 31 99 66.

XV[e] championnat de France de wargame, les 5 et 6 décembre à Boulogne-Billancourt (92)

Le championnat de France de wargame se déroule cette année en pleine guerre civile russe, avec le jeu *Rossyïa 1917* d'Azure Wish.

Lieu : mairie de Boulogne-Billancourt.

Inscriptions : Laurent Garbe, 11bis, rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly- sur-Seine. Tél. : 01 46 24 47 18. 70 FF l'inscription.

Salon du jouet, des jeux vidéos et du modélisme, les 4, 5 et 6 décembre à Toulouse (31)

Ce salon entièrement renouvelé est la continuité du salon du modélisme organisé durant sept années consécutives à Toulouse. Une importante participation des grands noms du jouet est attendue. Les visiteurs pourront admirer de nouveau modèles parmi les plus prestigieux de leur catégorie, en exposition statique.

Lieu : parc des Expositions, Toulouse (31).

Tournoi de DBM, les 5 et 6 décembre, à Toulon (83)

L'AMTL de Toulon organise son deuxième tournoi *DBM* les 5 et 6 décembre, sur la période antique.

Lieu : AMTL, maison du quartier du Pont du Las, 56, rue Félix Mayol, Toulon

Inscriptions : AMTL, Pascal Gouello, tél. : 04 94 62 13 59 (date limite : 28 novembre).

XII[e] Tournoi des Dauphins, les 12 et 13 février à Grenoble (38)

Comme chaque année, l'AMM Grenoble organise son très disputé tournoi DBM (en poules). Les parties se dérouleront sur terrain fixe (table de 1,60 x 1,20 m).

Rens. : Alain Bérard au 04 76 75 86 96. Attention, les bulletins d'inscription doivent parvenir avant le 24 décembre.

AUX ARMES !

Tenez-nous informé (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc. ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis : 5, av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.

AVALON HILL VENDUE !

Hasbro se paye l'inventeur du jeu d'histoire

MEME si elle était attendue depuis plusieurs semaines, la nouvelle a fait l'effet d'une bombe dans l'univers de la simulation historique : Avalon Hill a été acheté par Hasbro, célèbre éditeur de jeux de société. Pour commenter cet évènement, l'équipe de *VaeVictis* vous propose de faire le point sur cette vente, un reportage à AvalonCon et un historique d'Avalon Hill.

Au début de l'été, le bruit a commencé à se propager sur internet : Avalon Hill était à vendre. Et, comme un coup de tonnerre dans un ciel de vacances, le 4 août précisément, une information officielle est venue confirmer cette rumeur : Monarch Avalon Inc [1] a décidé de vendre toute sa division jeux (Avalon Hill et Victory Games) à Hasbro, groupe spécialisé dans la diffusion de jeux de société « grand public » (*Risk*, *Monopoly*, les jeux MB, etc., pour ne parler que des jeux de société, mais Hasbro est également un géant du jouet). Le communiqué stipulait que la commercialisation de la plupart des jeux d'Avalon en instance de parution (dont le très attendu *For the People*) serait maintenue, ce qui a été le cas (voir notre rubrique « Nouveautés »).

Depuis cette date, une première série d'informations ont fait état d'un licenciement général de l'équipe d'Avalon Hill. Il se disait que les nouveaux propriétaires ne semblaient pas intéressés par des jeux dont la diffusion est incapable de franchir le cap des 25 000 exemplaires (au mieux). Autrement dit, les simulations historiques, fondement de la réputation d'Avalon Hill, semblaient bien devoir « passer à la trappe ». En fait, après quelques semaines de panique, les nouvelles sont plus rassurantes mais rien de certain n'a percé. Contacté par *VaeVictis*, Hasbro s'est dit très intéressé de continuer la parution, voire même de réaliser des adaptations informatiques de plusieurs jeux d'Avalon, comme *Diplomacy*. On reste tout de même dans l'expectative pour ce qui est des vrais jeux d'histoire, mais à la fin septembre, Avalon Hill est toujours là...

Si les disparitions récentes de World Wide Wargames (3W) et de Games Designer Workshop (GDW) avaient déjà eu de quoi inquiéter les amateurs de simulations historiques, cette vente d'Avalon Hill fait figure de véritable douche froide... Certes, avec le tassement continuel de sa production, cet éditeur avait cédé sa position de chef de file dans l'univers de la simulation historique à des éditeurs plus modestes mais aussi surtout plus dynamiques (quoique...). Mais, à force de voir les jeux du plus ancien éditeur de simulations historiques [2] continuer à trôner en nombre et en bonne place dans les rayons des magasins spécialisés, on avait presque fini par croire en la survie éternelle d'Avalon Hill. Après tout, pourrait on imaginer voir un jour Ferrari rayé du paysage automobile ou Boeing disparaître des cieux ?

Ces dernières années, Avalon Hill avait exploré de nouvelles voies pour tenter de suivre l'évolution des goûts du public en matière de jeux de simulation. Il y eut bien sûr les jeux de rôle au début des années quatre-vingt (ex. : *James Bond 007* ou rachat de *Runequest*). Plus récemment, on a vu se multiplier les simulations historiques intégrant judicieusement quelques éléments propres aux jeux de société (présentation très soignée, règles abordables, parties à plus de deux joueurs encouragées, etc.). On peut ici citer *History of the World*, *Blackbeard*, *Britannia*, *Hannibal*, *Successors*, etc.

Il y eut enfin de sérieux efforts accomplis pour présenter des simulations informatisées plus crédibles qu'auparavant. Pour cela, Avalon Hill a fait appel à la sous-traitance (*Flight Commander 2*, *Over the Reich*, *Achtung Spitfire*) ou a racheté la série à succès V fo Victory (*Operation Crusader*, *Stalingrad*). Il a également puisé dans son (vaste) patrimoine pour proposer des adaptations informatisées plus ou moins réussis de quelques uns de ses jeux traditionnels (*Kingmaker*, *Advanced Civilization*, *History of the World*, etc.).

Ajoutons à cela qu'Avalon Hill présente une gamme assez importante de jeux de société à thème sportifs essentiellement, souvent plus sophistiqués que la moyenne habituellement proposée dans ce créneau. Destinés au marché américain et souvent non traduits, leur diffusion est demeurée relativement confidentielle dans les pays francophones. Il est d'ailleurs fort possible que ce sont surtout ces jeux qui intéressent le groupe Hasbro...

Mais en y regardant de plus près, il faut aussi reconnaître que ces diversifications ont trop souvent manqué leur cible prioritaire : la reconnaissance du public. Ainsi, du côté des simulations informatisées, les quelques jeux cités ci-dessus, quoi que valables, n'ont à vrai dire jamais connu un succès commercial significatif. Plus grave, bon nombre de projets ambitieux annoncés à grand renfort de promotion tapageuse n'ont jamais vu le jour, comme *Beyond Squad Leader*, ou ont débouché sur de cinglants fiascos techniques (*Third Reich*, *Fifth Fleet*).

Ajoutons à cela l'incapacité de produire, en leur temps, au moins un jeu de rôle majeur ou, plus récemment, un jeu de cartes « à collectionner » susceptible de connaître un gros et salvateur succès commercial pour définitivement se convaincre qu'Avalon Hill a sans doute manqué trop de rendez vous cruciaux.

Mais, par dessus tout, la probable disparition d'Avalon Hill de l'univers des simulations historiques reflète la marginalisation apparemment inexorable des jeux utilisant les supports traditionnels du papier et du carton sur le toujours déterminant marché américain. La concurrence de simulations informatisées de plus en plus séduisantes et aptes à s'attirer une nouvelle et abondante clientèle n'est évidemment pas étrangère à cette situation critique...

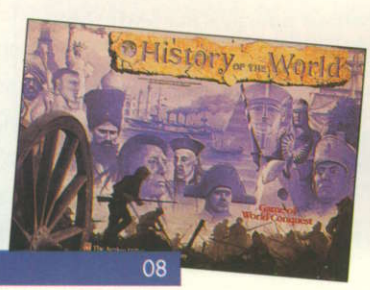
Sans leur grand frère aîné et près de vingt ans après la disparition du plus turbulent mais aussi peut être du plus génial d'entre eux (SPI), les éditeurs américains encore présents, GMT, The Gamers, Clash Of Arms, Decision Games ou encore XTR, pour ne citer que les « moins modestes », semblent n'avoir jamais été aussi esseulés qu'en cet été de 1998...

Stéphane MARTIN

1. Dont les activités de base demeurent essentiellement axées sur l'imprimerie.
2. Après avoir édité en 1952 et à compte d'auteur, une première simulation, *Tactics*, Charles Roberts fonde Avalon Hill en 1958.

AvalonCon 1998

Du 29 juillet au 2 août s'est tenue près de Baltimore, dans le Maryland, l'édition 1998 d'AvalonCon, la grande convention d'Avalon Hill. Ce que nous ne savions pas au moment de faire ce reportage, c'est que le 4 août, deux jours après sa clôture, serait annoncée la vente de la grande firme de jeux et le licencie-



De haut en bas : la version test du prochain R. Berg : *Pax Romana*, une partie sur *Napoleonic Wars*, une des salles de l'hôtel Marriott.

ment de son personnel. Evènement qui nous a assommés, et est commenté plus amplement dans cet article.

AvalonCon 1998 est ainsi probablement la dernière du nom, et cette grande manifestation est intimement lié à l'esprit et à la légende de « la grand-mère de Baltimore ». C'est avant tout une convention où l'on vient pour jouer, des quatre coins des Etats-Unis (mais aussi du Canada et de l'Europe parfois...), pour y pratiquer notre passion et non pas pour se promener en regardant des stands. Ici, point de marketing (à part, évidemment, une boutique de jeux Avalon Hill où l'on pouvait voir quelques promotions assez intéressantes), pas d'enseignes, pas d'armées d'hôtesses distribuant des pin's et des prospectus. Toute activité commerciale y est d'ailleurs interdite sans accord préalable.

AvalonCon, ce sont avant tout des salles combles, pleines de centaines de joueurs d'histoire assis et jouant. C'est tellement rare qu'on a du mal à y croire. Nous allons expliquer un peu le « système AvalonCon » avant de vous parler des nouveautés, car il est d'un grand intérêt pour des organisateurs de tournois.

● Une organisation exemplaire

Ce qui caractérise AvalonCon, c'est une organisation extrêmement bien rodée. La convention est divisée en tournois. Chaque participant qui s'inscrit (à l'avance, en payant une somme de 40 dollars, qui sert en partie à payer les lots des gagnants) doit remplir une feuille où il s'inscrit à un ou plusieurs tournois. Les cinq jours que dure la convention permettent de participer jusqu'à une dizaine de tournois différents pour des jeux courts, mais parfois à un seul tournoi pour des jeux ambitieux (comme *Empire in Arms* ou ASL, où le tournoi dure quatre jours !).

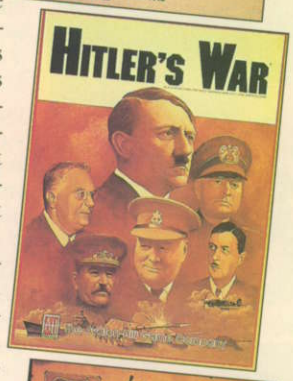
Chaque participant reçoit un badge et un programme où il trouvera une liste de tous les tournois, heure par heure. Chaque tournoi est doté d'un arbitre (que l'on aura l'occasion de noter en fin de convention) et d'un mode de fonctionnement (tournoi « Suisse », « Mulligan rounds » ou « élimination directe »...). L'arbitre est souvent le concepteur même du jeu, ce qui garantit une bonne connaissance des règles. La plupart des tournois sont organisés en plusieurs « rounds » situés à des jours différents, le dernier « round » étant souvent la finale. Une heure avant chaque round, l'organisateur explique les règles aux débutants. Puis il réunit les joueurs et forme les équipes. Gare à ceux qui arrivent en retard, même 10 minutes après l'appel, il est souvent trop tard !

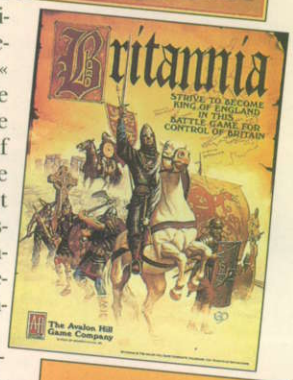
Ce système peut paraître militaire et peu décontracté au premier abord, en fait il s'avère excellent. En premier lieu, il est souple. On peut souvent participer à un seul round (pour découvrir), ou deux, ou à tous, comme bon vous semble. Evidemment, participer à de nombreux rounds augmentera généralement les chances de se qualifier pour la finale. La « pré-inscription » ne vous engage en fait à rien, et le programme vous permet de choisir vos tournois chaque jour en fonction de votre humeur. Le seul impératif est d'être présent au début de la session. Le système assure que tout le monde est là au même moment et jusqu'à la fin du « round », puisqu'on ne peut s'inscrire à deux rounds qui se chevauchent. On évite ainsi le chaos, avec des joueurs qui partiraient ou arriveraient en cours de partie. Les parties se déroulent ainsi dans des conditions satisfaisantes.

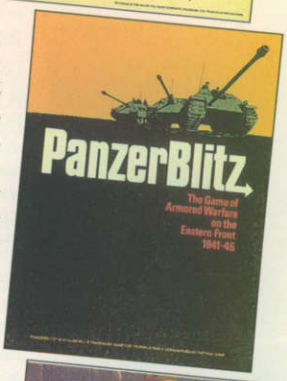
Ensuite, malgré le terme de « tournoi », l'ambiance qui règne autour des tables est très décontractée. Nous n'avons vu aucune dispute ni litige (évidemment, je ne jouais pas à *Diplomacy* !). Les débutants côtoient les « pros », tels ces vétérans de *War At Sea* qui y jouent depuis vingt ans ! Et cela marche : à AvalonCon, tout le monde pousse le pion.

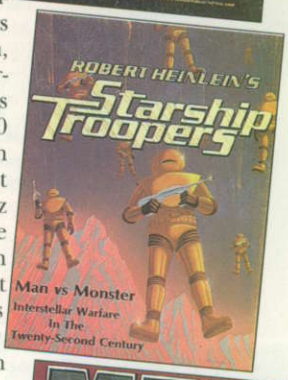
En outre, rien ne vous oblige à participer à un tournoi. Dans les larges couloirs se tenaient en permanence des dizaines de parties « sauvages » et de démonstration de nouveaux jeux, pas toujours d'Avalon Hill. Nous en parlerons plus loin.

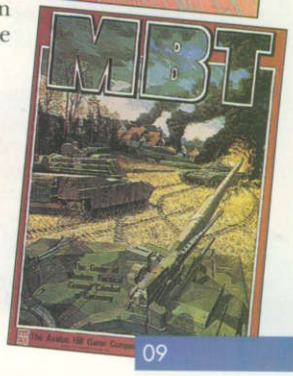
Le dernier jour se déroule la distribution des « plaques » et des prix des vainqueurs, sous les applaudissements. Puis les joueurs, rassasiés par cinq jours de batailles, s'engouffrent dans leurs voitures ! Enfin, les conditions matérielles sont bonnes. L'hôtel Marriott offre, sur deux étages, plus de quinze grandes salles de jeux. Une seule de ces salles suffisait aux 70 joueurs d'Advanced Squad Leader. Tout ceci un a un prix. La convention se tenant dans un hôtel de haut standing (sans doute 4 étoiles) et dans une zone assez difficile d'accès sans voiture, il est conseillé d'y prendre une chambre. La nourriturent'y est pas donnée non plus. Habitude bien américaine, la climatisation est omniprésente, à vous en rendre malade (cinq jours dans un frigidaire !). Il faut compter en moyenne 150 dollars par personne, après avoir payé son billet d'avion si l'on vient de loin. AvalonCon n'est pas à la portée de toutes les bourses.

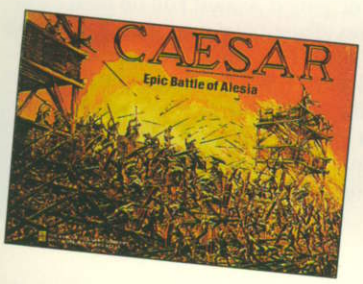


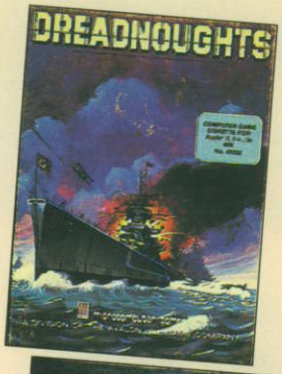


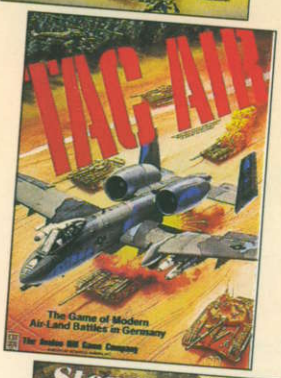


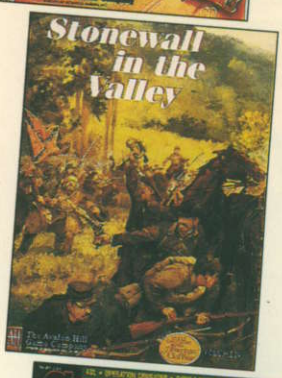


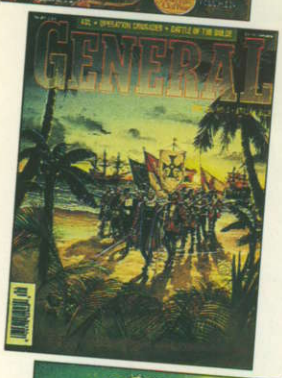


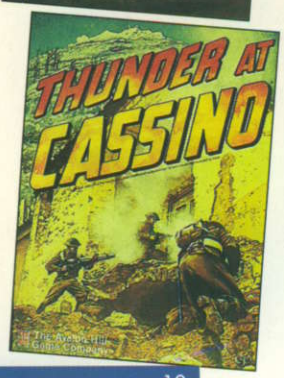












Les jeux en préparation

A cette édition 1998 étaient présentées de nombreuses nouveautés par leurs auteurs. Nous avons pu en tester certaines pour vous. Quel dommage de penser que la vente d'Avalon Hill signifie qu'elles ne seront peut-être pas publiées.

Tout d'abord, Kevin Mc Laughlin présentait ***Napoleonic Wars***, qui retrace les guerres de Napoléon de 1805 à...1814 (dix tours de jeu). Il s'agit d'un jeu diplomatico-militaire basé sur un système inspiré de *We The People*, avec des figurines sur socle représentant les pricipaux généraux de chaque nation. Cinq joueurs (France, Angleterre, Russie, Autriche, Prusse) se battent sur une carte de l'Europe en utilisant un système de mouvement de « cercle à cercle ». En réalité, le jeu oppose la France aux quatre autres nations. Kevin McLaughlin, qui privilégie l'amusement sur la complexité des règles, nous propose une sorte d'*Empire in Arms* « light » se jouant en 3-4 heures (sans exagérer... nous avons fini la partie dans ces temps). Le jeu se joue avec des cartes. Chacun en reçoit de 3 à ...beaucoup (pour un Napoléon triomphant), et chaque carte permet, soit de bouger une pile et d'attaquer, soit de mobiliser des renforts, soit de bénéficier d'un avantage spécial (événement, ruse, etc.), soit de faire pencher une puissance « mineure » en sa faveur sur une table de diplomatie. Le joueur doit donc toujours choisir parmi plusieurs options. Le jeu est très amusant et agréable.

Seules critiques, la France est vraiment trop forte (trop de renforts, trop d'avantages, immunité partielle contre l'usure... la Grande Armée ne s'arrêta même pas entre Paris et Moscou, rien ne pouvant l'arrêter !), et le système de cartes, s'il est excellent d'un point de vue ludique, amène quelques problèmes de réalisme (choisir entre des renforts et une action diplomatique ?). Mais un jeu très prometteur.

Richard Berg testait son nouveau projet, ***Pax Romana***. Trois joueurs (Rome, Carthage, la Grèce et « l'Est » - Syriens et Egyptiens, avec un système élégant forçant le joueur à ... s'attaquer parfois lui-même pour simuler ses guerres internes) se disputent le monde méditerranéen pendant une période couvrant les trois derniers siècles avant Jésus-Christ. Encore une fois, un jeu à « cercles », qui semble très sympathique. Richard Berg, qui n'a rien perdu de sa verve habituelle, travaille aussi sur *Pharaoh*, un jeu de société (et non un jeu d'histoire) situé à l'époque d'Akenathon, où chacun lutte pour des positions de pouvoir.

Mark Herman travaille sur ***Cataphract***, un nouveau module de la série *Great Battles of History* (GMT), traitant de l'armée byzantine. Autre projet qui passionne Mark Herman, un nouveau jeu sur la guerre du Pacifique (pour GMT), très original puisqu'il propose quatre modes de jeu : face à face, solo contre le Japon, coopératif contre le Japon (deux joueurs, Nimitz et Mc Arthur, le gagnant étant celui qui arrive le premier à Tokyo), ou quatre joueurs (armée et marine impériale, contre Nimitz et Mc Arthur). Mark Herman travaille également sur un jeu (secret) sur ordinateur, et à un jeu sur la bataille des Ardennes pour GMT (encore un !). Quelle activité.

Ted Raicer montrait son nouveau jeu intitulé ***Paths of Glory***, sur le premier conflit mondial en Europe. L'auteur le décrit comme une « variation extrême » de *We The People*, toujours avec un système de cartes très similaire permettant au joueur de choisir entre offensives, renforts, événements. Encore une fois, l'immense avantage est que nous avons joué tout 1914 (fronts Ouest et Est) en deux heures (perdant quatre armées russes face à l'Allemagne, mais prenant Strasbourg au dernier tour !). Chaque pion représente une armée ou un corps d'armée. Jeu très agréable. Le jeu, assez avancé, était (nous aurions aimé dire « est ») prévu pour l'année 1999, chez Avalon Hill.

Avalon Hill montrait également un jeu nommé ***Command and Colors*** (guerre de Sécession), accessible à un public débutant, sur hexagones mais proche des jeux de figurines.

AvalonCon était aussi l'occasion pour Avalon Hill de sortir quatre nouveaux jeux :

– On to Richmond (opérationnel, guerre de Sécession) ;

– *For The People* (stratégique, l'adaptation du système de *We The People* à la guerre de Sécession) ;

– *Bitter Woods*, jeu assez simple (16 pages de règles) et classique sur la sempiternelle bataille des Ardennes,

De haut en bas : Alexandre Rousse-Lacordaire, digne représentant de la France au tournoi ASL, les plaques remises aux vainqueurs des différents tournois, la version test de *Paths of Glory*.

– *Monsters Ravage America*, un jeu de plateau où chaque joueur incarne un monstre (Kong le gorille ou un lézard géant... suivez mon regard et l'actualité cinématographique). Chacun essaie de ravager la carte de l'Amérique du Nord en écrasant les villes, ce qui lui donne des points de vie supplémentaires. Chaque joueur dirige aussi une branche des forces armées américaines (Marines, armée de terre, marine, Air Force) et essaie de ralentir ou blesser les monstres adverses à coups de tanks, missiles, avions. Après que 20 villes aient été « dévorées » pour la plus grande joie des petits et des grands, les monstres s'affrontent en duel singulier, et le plus fort gagne ! Des cartes de recherche ou de mutation agrémentent ce produit assez amusant, destiné à un public jeune.

Deux nouvelles boites d'*Advanced Squad Leader* étaient également en préparation : ***Doomed Battalions*** (presque prêt) et *March to Oblivion*.

Bref, *Successors*, *For the People*, *Napoleonic Wars*, *Paths of Glory*... quatre nouveaux jeux ou projets basés sur les principes de *We The People*. L'heure est-elle à la jouabilité ? De façon caractéristique, on ne voyait aucun jeu très compliqué, dans le style de Victory Games, en démonstration à AvalonCon.

Nous espérons que cette édition d'AvalonCon n'était pas la dernière. Ce tournoi n'a pas d'équivalent, et sera regretté par les centaines de participants qui y venaient, parfois tous les ans. Si l'annonce de la vente d'Avalon Hill, juste après la convention, fut une surprise, les sympathiques concepteurs de jeux d'Avalon Hill ne nous cachèrent pas que les choses allaient mal, très mal. Avalon Hill accusait, paraît-il, 1,7 millions de dollars de pertes pour l'exercice fiscal 1998 ! En tous cas, nous les remercions pour tous leurs jeux et nous souhaitons vivement qu'AvalonCon 1998 ne soit pas la dernière... et que la légende d'Avalon se poursuivent encore bien des années.

Arnaud BOUIS

AVALON HILL : 40 ANS DE BONS ET LOYAUX SERVICES

The Avalon Hill Game Company, pionnière et fondatrice du jeu d'histoire, est peut être en train de disparaître de la scène, suite à ses difficultés financières. Le jeu d'histoire sur carte se restreint progressivement aux Etats-Unis et la chute d'Avalon Hill est un véritable choc psychologique pour tous les passionnés qui pratiquent les jeux d'histoire de longue date. Même s'il ne s'agit pas, nous l'espérons, d'une rubrique nécrologique, voici tout de même l'histoire de la grand-mère du « wargame ».

● Les années 1950-1960

En 1952, un jeune homme d'une vingtaine d'années, Charles Roberts, crée un jeu pour s'entraîner durant son service militaire. Mettant un scène deux pays imaginaires, avec un armement d'après-guerre, des pions carrés et circulaires sur une carte quadrillée, ce sera ***Tactics***. Il en vend 2 000, ce qui le décide en 1958 à créer une société dédiée à la conception de jeux de simulations, elle s'appellera Avalon Hill. Les trois premiers jeux édités en 1958 sont *Gettysburg*, *Tactics II* (une amélioration de son premier jeu) et *Dispatcher* (sur la gestion de compagnies ferroviaires). Jusqu'en 1963, 15 autres jeux seront publiés dont sept jeux d'histoire (*U-Boat*, *Chancellorsville*, *D-Day*, *Civil War*, *Waterloo*, *Bismarck*, *Stalingrad*). Les autres jeux concernent des simulations diverses, juridiques (*Verdict*) ou sportives (*Footbal Strategy*, *Le Mans*).

Fin 1963, suite à des difficultés financières – déjà –, Avalon Hill est racheté par Monarch Printing, et Tom Shaw est nommé directeur. Le rythme de production va se ralentir avec un maximum d'un ou deux jeux publiés par an. Le premier mai 1964 est lancé *The General*, le magazine maison qui présente les nouveaux jeux, propose des modifications de règles et des conseils de jeux. Avec sa rubriques petites annonces, il permet aux différents joueurs répartis à travers toute l'Amérique de se rendre compte qu'ils font parti d'un même groupe de fanatiques et qu'ils peuvent se regrouper en clubs ou jouer par correspondance. Les premiers ténors du hobby font leur apparition : Lou Zocchi, Gary Gigax, Jim Dunnigan, Don Greenwood, Ty Bomba, Al Nofi, Jack Green.

En 1965 est fondée l'Avalon Hill International Kriegspiel Society (AHIKS) qui regroupe des joueurs à travers le monde par correspondance ; à ce jour elle existe toujours. La plupart des jeux publiés durant cette période deviendront des classiques longuement joués, disputés aux cours de tournois et discutés dans de longs articles passionnés.

● Les années 1970

Face au déferlement de nouveaux jeux, notamment les simulations de SPI, Avalon Hill va garder son calme en s'agrandissant tranquillement, Don Greenwood et Randall Reed sont embauchés en 1972. La compagnie réédite, en les modernisant, ses anciens produits : *Anzio*, *Afrika Korps*, *Waterloo*... et publie entre deux et quatre nouveaux jeux par an. Par exemple pour l'année 1974 : *1776*, *Alexander the Great*, *Panzer Leader* et *Third Reich* ; pour l'année 1976 : *Starship Troopers*, *Kingmaker* et *The Russian Campaign*. Rapidement, AH va pratiquer une politique de rachat de jeux à succès comme *France 40* de SPI, ou *Fortress Europa* et *The Russian Campaign* de Jedko Games (compagnie australienne), ou encore *Wooden Ships & Iron Men* de Battleline. Elle se contentera de rééditer les jeux, graphiquement et matériellement améliorés.

AH utilise également des concepteurs en Freelance comme John Prados pour *Third Reich* ou John Hill pour *Squad Leader*. Mais ce qui fait le profit d'AH est son exploitation de thèmes porteurs comme *Starship Troopers*, basé sur le roman de Heinlein *Etoiles, garde à vous*, ou *Wooden Ships & Iron Men* réédité en 1976 pour le bicentenaire de la déclaration d'indépendance des Etats-Unis. Sa stratégie est également basée sur des jeux familiaux et sportifs, mais plus complexes que les jeux de société classiques : *Rail Baron*, *Basket-ball League*, *Outdoor Survival*...

Le plus gros succès de la décennie va être sans conteste *Squad Leader* (1977) et ses extensions immédiates *Cross of Iron* (1978) et *Crescendo of Doom* (1980). L'ensemble des trois jeux fournit sept cartes géomorphiques et la totalité des belligérants européens de la Seconde Guerre mondiale (sauf les Italiens), pour simuler toutes les actions tactiques du niveau de la compagnie, avec des règles subtiles et complètes, apprises par étapes.

● Les années 1980

Au cours de la décennie 1980, Avalon Hill reste le premier producteur de jeux d'histoire à travers trois axes principaux.

Premièrement, la compagnie diversifie largement ses produits : extension des jeux de plateau « familiaux » comme *Conquistador*, *Civilization*, *Britannia* ou *Kremlin* pour les plus militaires, production de jeux de science-fiction et de jeux de rôle (rachat de *Runequest*, sortie de *James Bond* par Victory Games) et sortie régulière de jeux d'histoire classiques. Deuxièmement, elle continue sa politique de rachat/réédition de bons jeux d'autres firmes (OSG, Battleline, SPI). Troisièmement, elle se lance dans la production de jeux sur micro-ordinateurs. Un fait notable, AH est le seul producteur rééditant ses anciens jeux et garantissant sur le long terme leur disponibilité. Il s'est ainsi fait une spécialité d'éditeur de jeux sérieux, destinés à durer. Parmi les grands classiques :

– au niveau stratégique : *War & Peace* et *Empires in Arms* sur la période napoléonienne, le second étant une réédition d'un jeu australien d'Australian Design Group ;

– côté opérationnel : *Gettysburg*, *The Longest Day* sur la campagne de Normandie, seul réel monstre publié par AH, *Struggle of Nations* et la réédition de *Napoleon at Bay*, deux jeux de Kevin Zucker. Egalement *Panzergruppe Guderian*, la réédition du célèbre jeu de SPI ou *Flat Top*, édité précédemment par Battleline.

– au niveau tactique, trois thèmes ressortent : des jeux contemporains comme *Firepower* et *MBT* conçus par Craig Taylor spécialiste de l'échelle, ou d'inspiration cinématographique comme *Platoon* ; des jeux de combats aériens tels *Air Force*, *Dauntless* et *Sturmovik* qui sont des rééditions de Battleline (éditeur des années 1970), *Flight Leader* et même des simulations d'opérations combinées comme *Tac Air*.

Enfin, la série *Squad Leader* est bouclée par *GI, Anvil of Victory* (1982) qui rajoute l'intégralité de l'armée américaine, mais il manque encore les Italiens et le Pacifique. GI modifie sensiblement l'ensemble des règles, préparant une refonte générale du système. En 1985 sort un classeur contenant la compilation de toutes les règles, revues par Mac Namara et Don Greenwood – les gourous de Squad – c'est *Advanced Squad Leader* (ASL) avec sa première extension *Beyond Valor*. Rapidement, les extensions vont se succéder pour arriver à couvrir aujourd'hui tout le théâtre européen, le désert et le Pacifique avec quasiment tous les protagonistes et une multitude de cartes.

AH explore enfin de nouveaux modèles de simulations. Le concept de jeux avec cartes découpées en zones et non en hex. est habilement exploité pour les batailles de la Seconde Guerre mondiale : *Storm over Arhnem*, *Thunder at Cassino*, *Turning Point : Stalingrad*. Un autre concept est le jeu avec cartes à jouer au lieu de pions, bien avant *Magic* et consorts : *Up Front* sur les combats tactiques en Europe 39-45, puis *Banzaï* pour le Pacifique. Les jeux en solitaire – proposés par tous les éditeurs à la même époque – sont également abordés : *Patton's Best* et *Raid on St Nazaire*. Des jeux sur micro-ordinateurs sont proposés dès 1980, mais vu la puissance et les graphismes de l'époque, ils restent peu développés : *B1*, *Midway*, *North Atlantic*, etc.

Sur la décennie, Avalon Hill reste une compagnie largement dominante, avec notamment en 1975 à Baltimore, le lancement de la première édition d'Origins – la fameuse convention nationale. La société est assez conservatrice mais épanche son innovation au sein de Victory Games, fondée en 1982 avec certains transfuges de SPI.

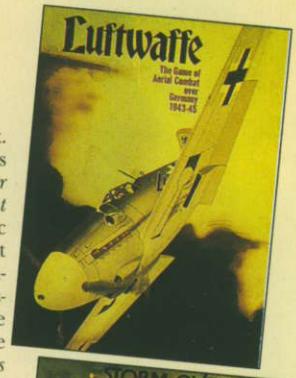
● Les années 1990

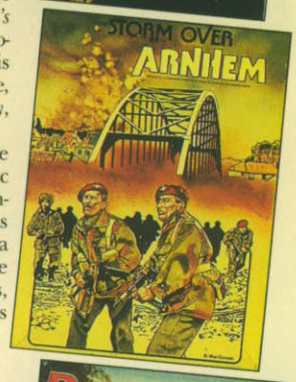
Durant les années 1990, Avalon Hill reste présent sur le créneau des jeux d'histoire, mais en essayant d'exploiter le filon de façon très commerciale. D'abord avec la série ASL qui s'étoffe et s'agrandit d'années en années avec le Pacifique et tous les pays mineurs. Un magazine bisannuel spécial est même publié, et des boîtes contenant des batailles historiques permettent de jouer de véritables campagnes comme la conquête du secteur des usines à Stalingrad avec *Red Barricades*. Egalement et suivant sa vieille tactique, la compagnie propose la remise à neuf de certains grands succès en version moderne ou avancée : *Advanced Civilization*, *Advanced Third Reich* ou des suites, tel *Rising Sun* pour le Pacifique avec le même système que *Third Reich*. Dans l'idée d'attirer le grand public, la firme va éditer un bon nombre de jeux de plateaux, souvent excellents : *Republic of Rome* (ResPublica en français, édition Descartes), *Black Beard* (Barbe Noire en français, idem), *History of the World*, *Colonial Diplomacy* ou *New World*. Elle va aussi lancer une série de jeux simples en grandes boîtes sur l'histoire des Etats-Unis, baptisée Smithonian American History. Parmi les succès de cette décennie, on peut citer deux séries, sur la guerre de Sécession, et surtout sur le système mis en place par *We the People*, des jeux par zones, plutôt simples, mêlant politique et stratégie.

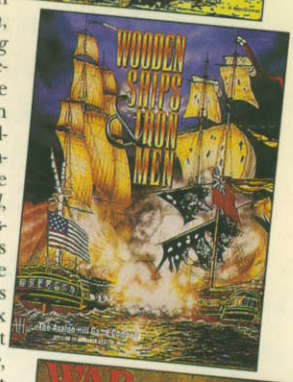
Enfin les jeux sur ordinateurs prennent une réelle importance au sein d'AH, au point de devenir une division à part entière. Cependant malgré l'adaptation réussie de quelques jeux de plateaux ou le rachat de série *V for Victory* (Operation Crusader, Stalingrad), les gros succès se font attendre.

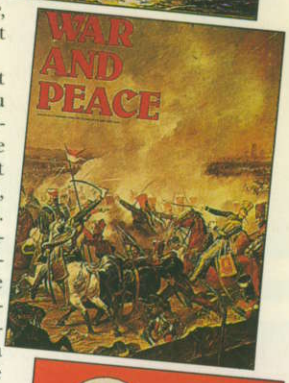
Avalon Hill est ainsi la société qui a inventé le jeu d'histoire moderne et a su poursuivre sa marche tranquille à travers quatre décennies, là où tous les anciens ont disparus. Sa marque a toujours été une garantie : l'acheteur était sûr de la qualité de la simulation, soigneusement testée et conçue (pions épais, cartes cartonnées et colorées, règles simples ou à apprendre par étapes). Pratiquement, chaque jeu était destiné à devenir un classique. Le rachat d'Avalon Hill aujourd'hui marque probablement l'échec d'une reconversion, ou plus simplement un problème de gestion : les pertes importantes accumulées par les tentatives sur le marché informatique ne pouvaient en fait pas être couvertes par le marché du jeu sur carte, un domaine où Avalon Hill n'aura jamais démérité ❐

Luc OLIVIER









Protégés par une rangée de pieux, des archers anglais attendent de pied ferme une charge de chevaliers.
Photo Duncan Macfarlane

Préparez vos dés !

WARHAMMER ANCIENT BATTLES

ALORS que la série des *Warhammer* remporte un vif succès auprès du public amateur de fantastique et de SF, voici *Warhammer Ancient Battles*, spécialement étudiée pour recréer les combats de l'Antiquité et du Moyen-Age.

Jean-Philippe IMBACH

Warhammer Ancient Battles se présente sous la forme d'un livret au format A4 comportant près de 150 pages richement illustrées, dont un cahier de seize pages en couleurs. La règle est très bien structurée, claire, aérée et se parcourt avec un réel plaisir. Tout au plus peut-on regretter, pour une production de cette qualité, l'absence d'une feuille de résumé plastifiée indépendante du livret.

Première surprise, aucune échelle de jeu n'est fournie : une figurine sur la table représente un combattant réel, ou dix, ou cent, ou même mille, comme vous le désirez... sans que les échelles de mouvement ou de tir ne varient en proportion, puisqu'elles aussi ne sont pas précisées. Donc, quelques soient vos choix, les troupes se déplacent toujours de la même distance par tour – grosso-modo de 10 cm pour l'infanterie lourde à 20 pour la cavalerie – et tirent à la même portée, de 20 cm pour les javelots à... 80 cm pour les arbalètes.

UN PARFUM SURANNÉ

Chaque combattant est précisément décrit par neuf caractéristiques : sa capacité de mouvement, son habileté au corps-à-corps, au tir, sa force, sa résistance aux coups, aux blessures, sa capacité d'initiative, le nombre d'attaques qu'il peut effectuer en un tour (en général une seule) et, enfin, son moral. La description de l'équipement est elle aussi très précise, puisque vous pourrez choisir entre deux types d'armure, deux types de bouclier et une flopée d'armes, dont trois arcs différents (normal, composite et grand arc « anglais »). Exit donc les classes de combattants chères à *DBM* : *Warhammer Ancient Battles* est un retour aux sources du jeu d'histoire, avec une approche beaucoup plus tactique que la règle WRG.

De fait, les figurines – le 25 mm est l'échelle de prédilection – ne sont pas soclées par élément, mais individuellement, puis rassemblées en unités, avec à leur tête un chef et, éventuellement, un porte-étendard et/ou un musicien. Ces personnages particuliers apportent des bonus au combat ou au test de moral. Une partie se déroule typiquement en 1000 points, ce qui représente de 50 à 100 figurines, suivant le coût de chacune. Un légionnaire lourdement équipé et vétéran de multiples campagnes revient ainsi 23 points contre seulement 5 pour un Breton impétueux, armé seulement d'une épée, d'un bouclier et de son légendaire courage.

Le tour de jeu, là encore pas d'indication d'une échelle de temps, est séparé en quatre phases : les tests de moral, les mouvements, les tirs et enfin les corps-à-corps. Comme vous pouvez le constater, il n'existe pas de phase d'ordre pour les unités ou de système de « points d'actions » pour simuler de manière abstraite les difficultés de contrôle des troupes par les généraux. Au contraire, le général-joueur maîtrise absolument tout sur la table de jeu, de sa garde rapprochée au moindre fantassin à l'autre bout du champ de bataille.

Loin du style concis et légaliste de *DBM*, le débutant aura beaucoup plus de facilité à comprendre le « pourquoi » de tel ou tel facteur tactique, puisqu'un petit paragraphe suit chacun de ceux-ci pour l'expliquer et le justifier. Attention cependant, si *Warhammer Ancient Battles* est dans l'ensemble assez simple à comprendre et très concrète, elle n'est pas aussi jouable et rapide que *DBA* ou même *DBM*. Elle est seulement beaucoup moins abstraite dans son approche du jeu d'histoire.

UNE AVALANCHE DE DÉS

Les mécanismes de combat d'*Ancient Battles* reprennent pratiquement ceux de *Warhammer* et sont basés sur l'utilisation intensives de dés à six faces. Par exemple, lors d'un tir, une unité de 16 archers répartis sur deux rangs commence par jeter douze dés (le deuxième rang tire à mi-effectif). Pour toucher, le joueur doit au moins obtenir avec chaque dé un résultat qui dépend de l'habileté au tir de ses troupes et de facteurs tactiques (« cible à couvert », etc.). Pour chaque résultat positif, il relance ensuite un autre dé pour savoir si une figurine adverse est blessée : le score à réaliser dépend maintenant de la puissance de pénétration de l'arme – l'arbalète est sans surprise en tête – et de la résistance aux coups de la cible.

Il aurait été judicieux de faire intervenir le type d'armure et de bouclier comme modificateur au dé « pour blesser ». Paradoxalement, il n'en n'est rien : le joueur adverse doit maintenant « sauver » ses figurines blessées en lançant, encore, un dé par figurine. En cas d'échec, la figurine est retirée du jeu. L'ensemble donne un mécanisme peu complexe, certes,

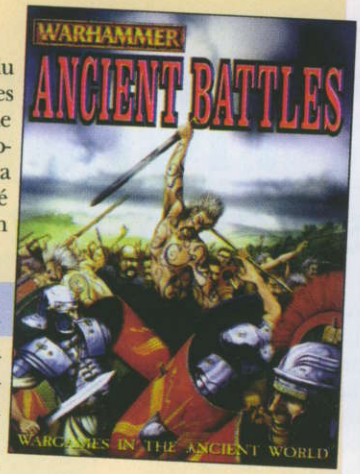
WARHAMMER ANCIENT BATTLES

Règles pour le jeu d'histoire antique et médiéval. Publiées en anglais par Warhammer Historical Wargames (cette entreprise est une filiale commune à Games Workshop et Wargames Foundry, fabriquant de figurines spécialisé dans le 25 mm. Mais, malgré cette filiation, la règle n'est pas distribuée par le biais des boutiques Games Workshop). Prix indicatif : 200 F.

Qualités : présentation générale, mécanismes de jeu simples, très didactique, annexes (déploiement, campagne, vétérans, peinture des figurines, etc.).

Défauts : en anglais, séquence de jeu trop simpliste, rendu historique faible, nombreux jets de dés.

mais un peu lourd, compte tenu du nombre important de jet de dés. Les corps-à-corps se résolvent de la même manière, mais en prenant en compte l'habileté au corps-à-corps et la force en lieu et place de l'habileté au tir et la puissance de pénétration de l'arme.



Une séquence à revoir

La séquence des actions me laisse dubitatif. Le tir n'est pas simultané, seul le joueur en phase peut en effectuer un, sans riposte adverse. Vos archers peuvent subir un tir, rater leur test de moral et dérouter sans avoir tiré une seule fois de la partie... Le corps-à-corps est à peine mieux simulé : les deux camps combattent pendant la phase de mêlée, mais l'un après l'autre, dans l'ordre décroissant de leur initiative, exception faite des unités en charge qui frappent en premier, quelque soit leur initiative. Comme seuls les survivants pourront répliquer, charger avant l'adversaire est primordial. Or la contre-charge n'est pas autorisée, même pour une unité de cavalerie, qui devra attendre stoïquement à l'arrêt le choc de son adversaire ! Ce système de jeu alterné est trop simpliste.

Comme dans toute règle tactique qui se respecte, éléphants, chariots et machines de guerre (balistes et catapultes) sont traités en détail. Le livret de base comporte aussi une liste d'armée pour les Romains (plutôt du début de l'Empire) et une autre « générique » pour représenter les « barbares » (Celtes, Bretons et Germains) opposés aux Romains de l'époque.

La particularité des listes d'armée est d'offrir les règles de jeu spécifiques à une armée avec sa liste. Ainsi le fonctionnement de la tortue, bien sûr réservée aux Romains, est expliqué dans la liste romaine. Si, dans un premier temps, cette approche semble séduisante, elle réduit au minimum les règles de base, à l'usage elle se révèle être un inconvénient, car les règles de jeu sont dispersées et il faut se procurer impérativement toutes les extensions pour connaître l'ensemble des points de règles. Actuellement, le nombre de listes est très restreint, mais notre confrère *Wargames Illustrated* en fait régulièrement paraître de nouvelles.

Une approche didactique

Les annexes de la règle sont très complètes. Tout d'abord, le néophyte découvrira en détail la manière, ou plutôt les manières, de peindre une figurine : les techniques « au noir » ou bien « au lavis » [1] sont abordées au travers d'une série de photos didactiques. Les « vieilles moustaches » du jeu d'histoire se pencheront certainement avec plaisir sur les règles de campagne et la table d'évènements associés (éruption volcanique, pirates, révoltes, etc.). Le chapitre sur les espions offre aussi une série de situations originales, comme « connaître le déploiement adverse », ou « tenter d'assassiner le général adverse », etc.

De même, le système de déploiement est à retenir, car il offre le choix entre huit types différents de rencontre, de la bataille rangée à l'escarmouche, en passant par l'embuscade, l'attaque de flanc ou le « dernier carré » (avec, dans ce dernier cas, un budget deux fois plus conséquents pour l'attaquant). Penchez-vous aussi sur le système qui permet à des troupes d'acquérir lors d'une campagne le statut de vétéran. Tous ces points pourront le cas échéant être repris et adaptés pour une autre règle.

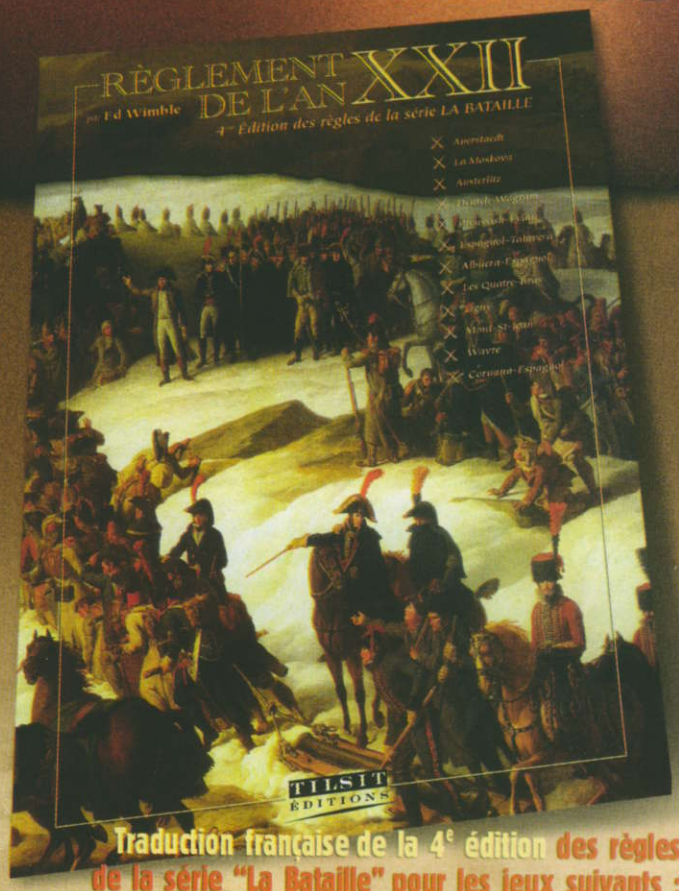
Warhammer Ancient Battles laisse une impression mitigée : sa présentation est irréprochable et d'un grand professionnalisme, l'ensemble est extrêmement didactique, mais certains mécanismes de jeu sont à revoir. Le résultat est un système simple et ludique pour jouer et se faire plaisir avec de magnifiques figurines 25 mm.

De fait, la simulation de la réalité historique n'a pas été le fil conducteur lors de l'élaboration de *Warhammer Ancient Battles*. Les auteurs s'en explique d'ailleurs fort bien et leurs choix sont tout à fait honorables. Je regrette cependant qu'ils ne les aient pas exprimés directement dans la règle, mais seulement dans des articles parus dans la presse spécialisée anglo-saxonne [2]. Finalement, cette règle est une simple adaptation du système *Warhammer* à la sauce historique. Elle présentera surtout l'avantage, espérons-le, d'amener les jeunes joueurs de *Warhammer* au jeu d'histoire. ❐

Remerciements à Claude Chenuil et Philippe Lempereur.

1. Vous pouvez redécouvrir ces deux techniques dans les numéros 9 et 20 de *VaeVictis*.
2. L'article le plus complet est paru dans le numéro 198 de *Slingshot*, bulletin de la Society of Ancient

L'art de la tactique
à l'époque des batailles
NAPOLÉONIENNES



Traduction française de la 4e édition des règles de la série "La Bataille" pour les jeux suivants :

TILSIT ÉDITIONS

AUERSTAEDT — ALBUERA-ESPAGNOL
LA MOSCOVA — LES QUATRE-BRAS
AUSTERLITZ — LIGNY
DEUTCH-WAGRAM — MONT-ST-JEAN
PREUSSISH-EYLAU — WAVRE
ESPAGNOL-TALAVERA — CORUNNA-ESPAGNOL

Attention : les jeux sont en V.O. et ne sont pas disponibles en français.

En vente chez votre revendeur habituel.
Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre réglement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ _____ (NOM) _____ (PRÉNOM)
_____ (ADRESSE)
_____ (CP) _____ (VILLE)

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de RÈGLEMENT DE L'AN XXII au prix unitaire de 170 F + 16,50F de frais de port, soit 186,50 F.
☐ exemplaire(s) de ALBUERA au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de CORRUNA au prix unitaire de 350 F + 31,60F de frais de port, soit 381,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de TALAVERA au prix unitaire de 399 F + 31,60F de frais de port, soit 430,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de LIGNY au prix unitaire de 420 F + 31,60F de frais de port, soit 451,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de MONT-ST-JEAN au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de QUATRE-BRAS au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de WAVRE au prix unitaire de 249 F + 31,60F de frais de port, soit 280,60 F. V.O.

Signature :
Signature d'un parent pour les mineurs : _____
Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD :
indiquez le numéro de votre carte bancaire : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
et sa date limite de validité : ☐☐☐☐

DES JEUX POUR VICTORIA !

Les guerres coloniales des Britanniques

LA GRANDE souveraine anglaise de « l'Empire où le soleil ne se couche jamais » aurait certainement apprécié ces jeux d'histoire qui font la part belle à sa politique mondiale.

Luc Olivier

A partir de la deuxième moitié du XIX[e] siècle et jusqu'à la Grande Guerre, la plupart des grandes puissances de l'époque développèrent une course aux colonies, sources de puissance économique et perspectives de grande mission civilisatrice (!). La plupart du temps, ces conquêtes coloniales, le furent par les armes, dans des guerres où une poignée de combattants dotés d'armements modernes purent conquérir de vastes territoires, face à des forces largement plus nombreuses.

Peu de jeux d'histoire couvrent cette période, car souvent les engagements sont de faible intérêt pour l'un des deux camps. Cependant deux jeux sont disponibles et intéressants pour tous les joueurs, l'un est plus stratégique, voire politico-diplomatique : *Pax Britannica*, l'autre est beaucoup plus opérationnel, voire tactique : *The Sun Never Sets*, mais les deux démontrent la puissance anglaise de l'époque.

UN MONDE À COLONISER

Edité par Victory Games, voila plus de 10 ans, ce jeu est toujours disponible et grandement apprécié. Il permet de recréer l'expansion coloniale à travers le monde entre 1880 et 1914. Sept camps se disputent la planète : l'Angleterre, la France, l'Allemagne-Autriche Hongrie, les Etats-Unis, le Japon, la Russie et l'Italie. Le jeu peut être pratiqué à partir de quatre joueurs mais n'est réellement interessant qu'avec au moins six protagonistes. Pour chacun la mission est claire : se constituer un empire colonial à la mesure de ses ambitions !

La carte représente un planisphère avec une case pour chaque zone à coloniser. Un code de couleur indique si la zone est facile à occuper – non-organisée – ou si l'on devra attendre un mécontentement pour s'ingérer dans les affaires intérieures ; avec des nuances pour les pays isolés indépendants, la Chine et ses vassaux. Deux chiffres indiquent le potentiel économique et la force de défense de la zone. Ainsi avant chaque partie, et de nombreuses fois durant le jeu, les joueurs auront intérêt à examiner la carte pour déterminer les zones riches et faiblement défendues ; c'est à dire celles à occuper avant qu'un autre ait eu la même idée. Il faudra cependant que la région soit accessible au joueur. En tout une douzaine de mers et océans bordent les régions colonisables et forment des réseaux entre le pays du joueur et les différentes zones. Des flottes marchandes sillonent ces étendues liquides et chaque camp en dispose d'un nombre précis au début, nombre qui augmente faiblement durant la partie. Ces flottes de commerce conditionnent réellement les possibilités de chaque camp car une zone lointaine peut être très riche mais hors d'atteinte, ou bien il faudra redéployer ses vaisseaux, mais au détriment d'un autre continent.

Différents marqueurs serviront pour chaque camp. De forme ronde, hexagonale ou triangulaire, ils seront de toute manière insuffisants pour couvrir tous les besoins du joueur, il faudra donc faire des choix !

LES MÉCANISMES DE L'ACTION

Le jeu est assez simple dans ses principes. Après une phase de gestion comptable où chaque joueur indique ses revenus et ses dépenses pour connaitre ses ressources disponibles, une phase globale permet à tous les camps de jouer à la fois. Les joueurs achètent différents marqueurs de statut et de troupes, puis les posent. Tout est fait en même temps dans une période normalement limitée. Si une zone est convoitée par plusieurs joueurs, cela peut créer des casus belli et autres occasions de négociations. Pour occuper certaines zones, il faut qu'un événement aléatoire le permette, principalement un désordre intérieur, mais aussi des cas particuliers prévus pour recréer l'histoire de l'époque (guerre des Boers, guerre Hispano-Américaine...). Ces événements aléaoires sont tirés au début de chaque tour.

Les joueurs peuvent acheter, parmi leur stock disponible, cinq niveaux de marqueurs servant à indiquer le statut de la zone à coloniser ; voici, rapidement présentés, les avantages et inconvénients de chaque statut.

Intérêt : niveau le moins cher, il ne coûte rien à entretenir mais ne rapporte qu'une fois la valeur économique de la zone.

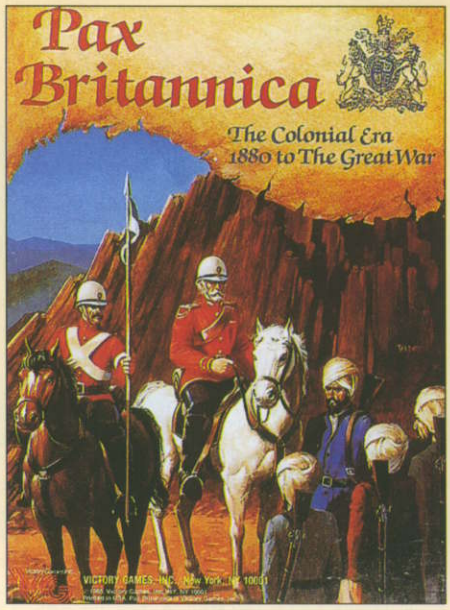
Influence : coûte le double du précédent, plus un entretien chaque tour mais rapporte également le double.

Protectorat : coûte également plus cher mais rapporte davantage, il ne permet plus aux autres joueurs que d'avoir une influence sur la zone.

Possession : assure la possession exclusive du territoire. Le fait de le poser sur une zone contenant des marqueurs d'autres joueurs leur fournit un casus belli avec le futur possesseur.

Dominion ou Etat : réservé à l'Anglais et à l'Américain, il permet de transformer une possession en territoire national. Cela évite de payer les garnisons et fournit du ravitaillement en cas de guerre.

Chaque joueur peut poser n'importe quel niveau de marqueur tant qu'il le paye et qu'il respecte les contraintes de marqueurs existant. Cependant le niveau protectorat ou plus exige de défaire militairement le pays et d'y laisser ultérieurement une garnison. L'intérêt de ces marqueurs de statut est naturellement de fournir des ressources à leur camp mais aussi de rapporter des points de victoire lors du décompte final.



LA DIPLOMATIE ET LA GUERRE

Certaines configurations de placement de marqueurs peuvent entraîner des frictions entre joueurs. De plus toutes sortes de traités d'alliances sont possibles. En cas de problèmes territoriaux ou de non respect de traités, si les joueurs ne se mettent pas d'accord, on fait appel au Congrès de l'Europe. Ce Congrès réunit tous les joueurs européens qui vont s'entendre pour régler le conflit potentiel en vue de limiter les hausses de tension européenne. Si un des deux protagonistes n'est toujours pas d'accord, c'est la guerre !

Les guerres entraînent une dilatation du temps, avec des mouvements terrestres et maritimes dans les différentes zones de chaque camp. Le nombre de tours de guerre est indéfini et dépend des actions engagées. Tout se joue sur le ravitaillement qu'il est possible de bloquer pour faire capituler les positions ennemies. Les bateaux ont besoin de charbon qui est fourni par les zones amies. Une guerre se prépare à l'avance mais sera toujours gagnée par le plus fort, il faut donc éviter de géner l'Anglais à moins de disposer de puissants alliés. Seule les guerres contre la Chine ou la Turquie sont lucratives pour les joueurs, car elles permettent de s'emparer facilement de territoires autrement interdits. Il faut garder à l'esprit ces possibilités de guerre lors de la constitution des empires coloniaux. Ainsi un

Malgré son âge, *Pax Britannica* est encore beaucoup pratiqué et de nombreuses modifications et ajouts ont étés faits dont notamment des règles pour jouer par correspondance et une modification des condominions et de la rebellion chinoise. Le plus simple est d'aller visiter ces trois sites sur internet :

HTTP ://www.grognard.com : le site de référence, voir à la lettre P.

HTTP ://www.uio.no/~runeaa/paxb : un site norvégien.

HTTP ://www.crossover.com/costik : le site de l'auteur du jeu : Greg Costikyan.

territoire peut ne pas rapporter d'argent mais être une base stratégique pour ravitailler en charbon ou permettre le passage et le ravitaillement de colonies disjointes. Le côté commercial de chaque joueur doit se doubler d'une réflexion stratégique.

Enfin, il faut noter le cas de la Chine dont la tension augmente au fur et à mesure des ingérences étrangères. Chaque tour, suivant un tirage de dés, la guerre contre les étrangers peut éclater. Elle ne s'arrête souvent qu'avec le dépeçage de l'Empire du Milieu. Les joueurs intéressés et qui sont à portée ont intérêt à préparer une base proche, dotée de quelques troupes, pour profiter de l'occasion.

Chaque camp devra emmagasiner un maximum de points de victoire jusqu'à la fin du jeu : soit les dix tours, soit le déclenchement anticipé de la Grande Guerre. Chaque action belliqueuse entre joueurs : déclenchement d'un Congrès, guerre, baisse imposée de statut de colonie ou construction de flottes pour certains, entraîne une hausse de la tension européenne. Lorsque le niveau dépasse 100, la Grande Guerre éclate et le jeu s'arrête. La première Guerre Mondiale peut également être déclenchée lorsque quatre pays européens participent à une même guerre.

Pax Britannica est un jeu subtil avec des règles simples. Chaque joueur devra vraiment prendre en compte les limites et avantages de sa nation pour espérer gagner. L'Anglais est très puissant mais un diviseur de points de victoire l'handicape fortement à la fin ; en revanche l'Italien, par exemple, ne pourra pas espérer développer un vaste empire colonial mais son diviseur lui permet de rester crédible pour décrocher la victoire. Le jeu est passionnant pour ressentir l'atmosphère de l'époque, il serait à recommander, par exemple, à des étudiant en relations internationales ou en histoire.

GLOIRE À L'ARMÉE ANGLAISE

The Sun Never Sets, édité par Decison Games, se présente comme un système de jeu générique, propre à simuler toutes les campagnes coloniales du XIX^{e} siècle. Ce coffret propose trois campagnes ; un *Strategy & Tactics* paru en même temps rajoute une campagne et enfin un futur coffret devrait présenter plusieures campagnes coloniales françaises.

L'échelle est assez opérationnelle avec des tours variant d'une semaine à deux mois, des pions détaillés au niveau du bataillon-régiment et des hexagones de 6 à 30 kilomètres. Les règles sont simples et mettent l'accent plutôt sur des contraintes opérationnelles que sur une foule de détails tactiques.

Les joueurs disposent de chefs dotés d'un potentiel tactique et stratégique. Ils seront utiles pour faire mouvoir les troupes, aider au combat, au ralliement et à la recherche du ravitaillement. Les troupes présentent une valeur de combat (un point de force pour 250 hommes), un type d'armement (fusil, mousquet, lance, sabre...), un classique potentiel de mouvement et un niveau de moral. Ce moral est très important – variant de vétéran à recrue, en passant par ligne et fanatique – car il peut donner un bonus au dé pour les combats et faciliter le ralliement. Chaque campagne dispose de ses propres pions aux couleurs variées. Enfin, on trouve également des chariots de ravitaillement qui seront fondamentaux pour l'anglais, et différents marqueurs de jeu.

Les mécanismes retenus par Joe Miranda pour simuler les campagnes coloniales de la période sont intéressants car ils sont assez simples, et mettent bien l'accent sur les problèmes stratégiques de l'époque, tout en faisant intervenir quelques éléments tactiques et politiques ; le tout permettant de reproduire correctement la réalité. Les habitués des jeux stratégiques de Miranda parus dans *S & T* s'y retrouveront aisément.

Le rôle du hasard est pris en compte à tous les niveaux : aussi bien pour les mouvements que pour le calcul du ravitaillement. Pour bouger toute troupe doit tirer un dé qui donne deux chances sur six de rester immobile et une chance sur six de bouger du double de son mouvement, les autres résultats permettant un mouvement normal. Si un chef accompagne le mouvement, il ajoute son éventuel potentiel stratégique au dé, ce qui permet souvent d'éviter l'immobilisme et voire même de tripler le mouvement. Pour rendre les chefs efficaces et être plus puissant, il sera intérressant de bouger les troupes par colonnes sous la direction d'un chef. Les pions sont alors placés hors-carte et un marqueur signale la colonne. Cela permet à la fois d'y voir clair et de brouiller l'ennemi. Le problème des colonnes, dû à leur taille, est leur ravitaillement. En fin de tour, après les mouvements et combats, on s'intéresse à la logistique des troupes. Soit les soldats sont automatiquement ravitaillés par une forteresse ou par un accès au chemin de fer, soit un chariot accompagne la colonne : il est alors consommé mais tout le monde est nourri, soit il faut fourager. Suivant le terrain, un éventuel bonus du chef et un tirage de dé, un nombre maximal de troupes est ravitaillé ; le reste devenant démoralisé. Le mécanisme est extrêmement simple : pour être efficace en combat et bouger à coup sûr, il faut être groupé avec un bon chef, mais comme le ravitaillement est rare, il ne faut pas être trop regroupé pour garantir un bon ravitaillement sur le terrain... Le principe représente parfaitement les dilemnes de l'époque : une bonne armée concentrée autour de ses chariots, invulnérable mais très lente ou bien un ensemble de petites colonnes fragiles mais plus mobiles. Les choix dépendront de la campagne jouée et de la pauvreté du terrain. Historiquement, par exemple, la guerre contre les Zoulous avait commencé avec quatre petites colonnes mais suite à la destruction de l'une d'entre-elles, le commandement opta pour une colonne massive qui se dirigea directement vers la capitale ennemie.

Les mécanismes de combat sont également simples. Il y a trois phases uniques et successives lors de tout engagement : tirs d'artillerie, d'infanterie et corps à corps. Une initiative tactique est décidée pour savoir qui tirera le premier dans chaque round, sachant que les pertes ne sont pas infligées simultanément. Pour chaque round, le joueur regroupe ses troupes par type d'arme et qualité de moral, puis il jette un dé modifié par le terrain, le moral et le bonus tactique éventuel d'un chef. Les pertes subies par l'ennemi se décomptent en pions détruits et l'équivalent en démoralisés.

Les pions démoralisés pourront éventuellement être ralliés, voire disparaitre en fin de tour. Les combats sont assez sanglants avec souvent d'énormes disproportions dans les taux de pertes car seuls les survivants répliquent, et souvent les natifs n'ont pas de canons ou d'armes à feu. Cependant lors de batailles importantes avec de nombreux natifs présents, l'Anglais a des chances de perdre la bataille, peut être même toute son armée ! Le camp qui a perdu plus de 50% de ses troupes en tués et démoralisés perd la bataille et recule de deux hex. Si les deux camps dépassent les 50% de pertes, c'est un match nul. A la fin de chaque engagement, les deux camps gagnent des points de victoire pour les ennemis détruits, souvent l'Anglais n'est pas gagnant car ses morts valent plus cher. Il a donc intérêt à réfléchir sérieu-

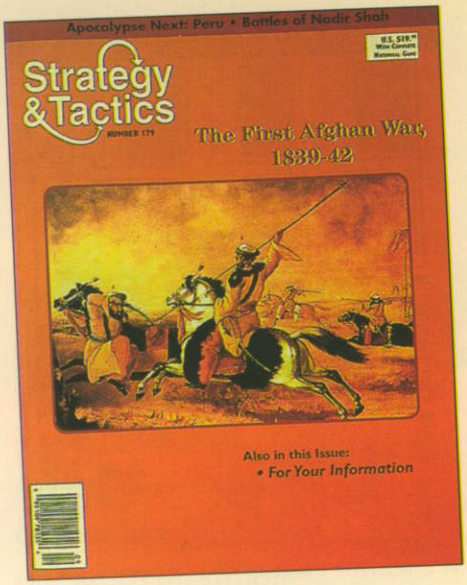
LES CAMPAGNES DE *THE SUN NEVER SETS*

The First Afghan War (1839-42) : paru dans le *S&T* n°179 de mars-avril 1996. La campagne avait démarré comme une promenade pour l'Armée des Indes et s'est terminée en débâcle. Les deux scénarios proposés sont intéressants pour les deux camps. L'Anglais dispose de gros moyens mais devra rester rivé à la route. L'Afghan est moins puissant mais plus mobile.

March on Peking (1860) : action conjointe Franco-Anglaise en riposte à un incident Chinois, une armée arriva jusqu'à Pekin pour piller le Palais d'été et négocier des avantages économiques. Le jeu est déséquilibré en faveur des Alliés et le Chinois aura bien du mal à retenir l'ennemi pour l'empêcher d'arriver à temps à Pekin.

Zulu War (1879) : les Anglais ont décidé d'envahir le pays Zoulou mais l'ennemi est nombreux et bien entraîné. La campagne commença par le désastre d'Isendhwana mais se termina par la capture d'Ulundi la capitale Zoulou. La partie est intéressante pour les deux camps mais l'Anglais, s'il réunit ses colonnes et gère bien son ravitaillement, devrait l'emporter.

The Sudan (1883-84 & 1896-98) : trois scénarios sont proposés pour simuler les différents événements de cette fin de siècle au Soudan. Tout d'abord le déclenchement de la guerre sainte contre les Anglo-Egyptiens avec la prise de Khartoum et de toutes les positions égyptiennes (premier et deuxième scénario), puis la reconquête du pays avec la prise finale de Omdurman par Lord Kitchener et ses moyens modernes (armements, canons et chemin de fer). Les scénarios sont équilibrés pour les deux camps avec des moyens corrects pour l'emporter, seul le troisième est légérement pro-anglais.


Apocalypse Next: Peru • Battles of Nadir Shah
Strategy & Tactics
NUMBER 179
The First Afghan War, 1839-42
Also in this Issue:
• For Your Information

sement avant de s'engager dans la lutte finale avec le natif, car ce dernier récupère ses troupes plus facilement que le Britannique. En effet, l'Anglais dispose de remplacements en hommes, fixés dès le départ. Le natif dispose d'un système plus aléatoire mais souvent plus efficace. Il est soumis à une phase de renforts en début de chaque tour, avec des bonus/malus suivant sa différence de points de victoire avec l'Anglais. Suivant les jeux, il pourra récupérer jusqu'à deux dés de troupes chaque tour. Ce mécanisme lui permet de pouvoir être plus offensif et manoeuvrier que l'Anglais. Attention cependant car en cas de mauvais jet de dés ou de malus défavorables, il pourra perdre des troupes au lieu d'en gagner. Notons enfin que les chefs ne sont jamais récupérables et coûtent cher en points de victoire, il conviendra donc d'y faire attention.

L'ALÉATOIRE DE LA POLITIQUE

Il existe également des mécanismes politiques sous la forme d'événements aléatoires tirés au début du tour de chaque joueur. Ces événements sont très divers mais pas forcément équilibrés et harmonieux, certains peuvent faire basculer une partie : ordre d'évacuer pour l'Anglais quand tout va mal ou au contraire arrivée de puissants renforts. Cependant ils pimentent la partie et rajoutent vraiment une dimension historique. Enfin, il convient de mentionner les règles optionnelles qui s'ajoutent aux règles de base et permettent de les rendre plus « réalistes ». A mon avis elles sont indispensables et s'intégrent sans difficultés dans le cours du jeu. Notez principalement, que les forteresses perdent de leur puissance avec l'assaut des sapeurs et la possibilité de les assiéger et qu'il est possible d'entreprendre des batailles durant le mouvement. Une règle est cependant à revoir, c'est celle des armes capturées qui rend trop puissant le natif. Au lieu de tirer avec sa force de combat, il suffirait de dire que chaque pion tire avec une force de un.

The sun Never sets est un jeu intéressant et amusant à jouer car il dispose de mécanismes simples mais intelligents. Pour gagner, il suffit d'accumuler des points de victoire, principalement donnés par les pertes infligées et les objectifs physiquement occupés en fin de partie. La victoire automatique est possible pour un camp qui accumule vraiment un différentiel trop énorme, mais c'est plutôt rare. Les parties sont cependant courtes et l'on ressent très bien l'atmosphère de l'époque. Chaque campagne proposée permet de voyager à la fois dans des pays lointains mais aussi dans un passé méconnu.

DES JEUX AGRÉABLES

Les deux jeux retenus n'ont en commun que la période, car si l'un est simple et rapide à jouer, l'autre demandera beaucoup de temps et de joueurs pour être mené à bien. Les deux jeux font appel à la réflexion des participants mais Pax Britannica demandera également des talents de négociateur et une vision à la fois stratégique et économique. *Pax Britannica* est un excellent jeu de club à jouer en une nuit ou en plusieurs soirées, tandis que *The Sun Never Sets* sera parfait pour passer quelques heures entre amis. Cependant les deux jeux, l'un par ses subtilités, l'autre par son grand nombre de scénarios pourront occuper le joueur pour un bon moment. ❐

PAX BRITANNICA

Qualités : D'excellents mécanismes et une atmosphère d'époque parfaitement rendue.
Défauts : Nécessite 7 joueurs et beaucoup de temps pour réussir une partie. De plus il faut que tous les joueurs aient parfaitement assimilé les mécanismes, surtout les guerres, pour éviter les déséquilibres.

THE SUN NEVER SETS

Qualités : Règles simples et claires qui laissent une bonne part à la réflexion. Nombreux scénarios très exotiques et inédits dans le jeu d'histoire.
Défauts : Scénarios souvent déséquilibrés en faveur de l'Anglais, qui a de grandes chances de reproduire l'Histoire.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 450F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 450F
ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eckmül 320
Friedland 320
Grand Siècle 370
Révolution 320

JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 150
Charges 152
Dien Bien Phu 139
Friedland 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
Kursk 218
Kharkov + Rostov 275
Little Big Horn 260
Moskva 218
Cry Havoc 210
- Siège 210
- Croisades 250
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médiévale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Solférino 139

ORIFLAM
Afrika 275
Alexandria, 1801 285
Les Ailes de la Gloire 256
Nach Frankreich 369
Rivoli 1797 369
Sagunto 369
S.P.Q.R. 369
- Elephant de Guerre 123
- Consuls 123
- Les victoires de Pyrrhus 123
Stalingrad "Uranus" 275
Yom Kippour 275

TILSIT
Waterloo (Armée du Nord) 309
Iena 1806 309
Vicksburg 1863 275
Chickamauga 1863 275
Africa 1880 298
Montjoie ! 299

DIVERS
Hohenlinden 129
Arioul 1191 119

EN ANGLAIS

ADG
World in Flames Deluxe 895
- WIF, Deluxe Maps 190
- WIF, Deluxe Rules 140
- WIF, Deluxe Update 375
- Africa Aflame 139
- Africa / Asia Aflame Combo 210
- Planes in Flames 175
- WIF, Annual 94/95 140
- Fatal Alliances 185
• - WIF, Annual 98 199

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 165
Invasion of Italy 289
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 169
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 289
Red steel - Clash of armor Kishin 289
The Great War at Sea 289

AVALON HILL
A.S.L. Solo Rules 245
Advanced Squad Leader N.D
- Yanks 270
- Beyond Valor 299
- Paratrooper 190
- Partisan 150
- West of Alamein 379
- Last Hurrah 149
- Red Barricades 225
- Gung Ho 380
- Croix de Guerre 265
- Kampfgruppe Peiper I 265
- Kampfgruppe Peiper II 299
- Hedgerow Hell 190
- ASL Semi Annual 93 A 70
- ASL Annual 96 125
- ASL Annual 97 175
- ASL Classic 105
- Pegasus Bridge 225
- ASL action pack scenario & board 149
Squad Leader 225
- Cross of Iron 190
- Crescendo of doom 225
- GI Anvil of Victory 255
"1776" 265
Advanced third reich 379
- Rising Sun 380
Age of Renaissance 415
Air Force Dauntless Combo 299
Atlantic Storm 205
Attack subs 190
B17 175
Battle of the Bulge 159
• Bitter Woods 215
Break out : Normandy 225
Civilization 275
- Advanced civilization 265
Flat Top 340
Flight Leader 205
• For the People 355
Geronimo 295
Guadalcanal 265
Guerilla 190
Hannibal 275
Here Comes the Rebels 225
History of the World 265
Israeli Defence Force (IDF) 285
Kremlin 150
London's Burning 265
Longest Day 645
Luftwaffe 225
Machiavelli 265
Maharaja 225
Main Battle Tank 225
Midway 190
Napoleon's battles 275
New World 165
On to Richmond 289
Panzerblitz 289
Panzerleader 289
Patton's Best 289
Platoon 169
Raid on Saint-Nazaire 289
Republic of Rome 289
Roads to Gettysburg 289
Siege of Jerusalem 245
Son of D-Day N.D
Stonewall in the Valley 270
Stonewall Jackson's Way 299
Stonewall Last Battles 190
Storm over Arnhem 150
Tac Air 379
Turning Point Stalingrad 149
War & Peace 225
We the people 380
Wooden ships & iron men 265

VICTORY GAMES
Across Five Aprils 299
Carrier 190
Civil war 70
Desert Shield Expansion 125
Flashpoint Golan 175
Fatnac 44 105
Leatherneck (Ambush) 225
NATO 149
Omaha Beachhead 225
Open fire 190
Pacific War 225
Pax britannica 255
Purple Heart (Ambush) 265
Second Fleet 379
Silver Star (Ambush) 380
Shell Shock 415
Tokyo Express 299

CLASH OF ARMS
6 Days of Glory 205
1807 : The Eagles turn East 190
Achtung Spitfire 175
Autumn of Glory (Chickamauga) 159
Battle of the Bulge (livre) 215
Borodino '41 225
Campaign of Robert E. Lee 275
Chancellorsville 265
Clash of Armour 340
- From Golan to Sinai 205
Close Action : Fighting Sail 355
Command at Sea 295
- Rules 265
- Scenario 190
- Ship data 275
- Counter Sheets 225
- Referee 265
- Player's handbook 285
- No sailor but a fool 150
- Supermarina II 265
Supermarina I 645
- Scenarios 225
- Data annexes 265
- Counter Sheets 225
Emperor Returns 265
Flint & Steel 225
From Valmy to Waterloo 245
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Harpoon 4th Edition 299
- Player's Handbook 190
- Rule Book 225
- Naval Review 1997 199
- Sea of Dragons 150
- White Ensign 225
Home Before Leaves Fall 290
Iena 245
Kolin, Fredrick's first defeat 265
La bataille d'Albuera 159
La bataille de Coruña 265
La bataille deLes Quatre Bras 265
La bataille de Mont St. Jean 210
- Mont St. Jean Deluxe 640
La bataille de Ligny 225
La bataille de Wavre 210
La bataille de Talavera 265
Lee Takes Command 299
Leuthen 190
Marching through Georgia 225
Mississipi Fortress 265
Napoleon at Leipzig 190
Operation Spark - Leningrad 69
Prelude to Disaster (WWII) 349
Regulations 'ear XXII (La Bataille) 114
The Army of the Heartland 150
The King's War 150
The Speed of Heat 150
The War for the Union 135
War without Mercy 245
Zorndorf (7 years war) 370

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 180
East Front 225
- Volga Front 265
Napoleon - Waterloo 190
Québec 1759 265
Sam Grant 270
Victory «the Blocks of War» 275
War of 1812 360
West Front 305
- Med front 195
- Euro Front 245

CRITICAL HIT (ASL)
- Platoon Leader (CHR 04) 299
- On All Fronts Pack 1 275
- Armored Stand 139
- Gembloux the Feint 150
- Kellam's Bridge 335
- Scroungin' ASL News 455
- ASL '97 Pack «Aussie» 139
- Critical Hit magazine Vol. 4 #2 105
- Oberheinsky tractor work-platoon 130
- Shanley's Hill 105
- Euro Pack III - The Late War 65
- Leatherneck II 35
- Rout Pack III 199
• All American : Gamers Guide 139
• Those Ragged Bloody Heroes 379

DECISION GAMES
Across Suez 110
Antietam Campaign 130
Battle for Germany 115
Battle for the Ardennes 269
Battle over Britain 209
Cobra 270
Blue and Grey 65
Emperor's First Battles 270
Empires at War 150
Firefight 330
Four battles of the Ancient World 150
Krieg 145
Leningrad 299
Lords of the Sierra Madre 299
Napoleon First Battle 270
Napoleon's Last Battles 330
Rebels & Redcoats I 299
Rebels & Redcoats II 299
Seven Days Battles 640
Spies 450
Sun never sets 225
The '45 365
The Alamo 180
The Forgotten War (Korea) 439
Thirty Years War Quad 145
War of the Rebellion 240
World War One 309

FRESNO GAMING ASSOCIATION
Bastogne 295
Defiant Holland 235
Kasserine 139
Remagen 270
War for the Motherland 299

THE GAMERS
A Raging Storm 299
April's Harvest 340
Crusader 450
Force Eagle's War 159
Gaines Mill 299
GD '40 Sedan 240
GD '41 370
Hunters from the Sky 299
Matanikau : Guadalcanal 42 240
No Better Place to Die 270
Objective : Schmidt '44 390
Stalingrad Pocket II 270
This Hallowed Ground 265
Tunisia
Yom Kippur

GAMES USA
Eagles of the Empire : Borodino 70
Eagles of the Empire : Friedland 1807 84
GDW
Bloody Kasserine 125
Gulf War Factbook 175
Harpoon 90
- Battles of the 3rd WW 70
- Data Annex 209
Phase Line Smash 70
Race for Tunis 79
Tet Offensive 79
Volley & Bayonet - rules 99
- Great Battles of American 209

GMT
"1863" 99
Africanus (SPQR) 225
Air Bridge to Victory 115
Barbarossa 285
Battles for North Africa 190
Britain Stands Alone 150
Consul for Rome (SPQR) 225
Crisis : Korea 1995 140
Crisis : Sinai 1973 265
Diadochi (Alexander) 190
Dictator (Caesar) 130
Eighth Air Force 330
Invasion : Norway 1940 105
• Invasion : Sicily 380
Julius Caesar 210
Jugurtha (Caesar) 225
Lion of the North : Breitenfeld 265
Lost Victory 265
Operation Mercury : Crete' 41 190
Operation Shoestring-Guadalcanal 150
Phalanx (Alexander) 299
Player's Guide to SPQR 225
Pyrrhic Victory (SPQR) 150
Rise of the Luftwaffe 345
Samurai 265
• Saratoga 265
Silver Bayonet 115

GRD
A Winter War 105
Balkan Front 140
For whom the bell tolls 109
March to Victory 109
Second Front 230
The Urals
War in the Desert 360
• War of Resistance 295

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 299
All Quiet on the Western Front 255
Eastwall : Battle for the Dnepr 345
Fields of Glory 345
Iron Bottom Sound II 265
Piercing the Reich 290
Triumphant Fox 295
• Triumphant Return : Liberation 240
Turning the Tables 299
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 895

OMEGA GAMES
Victory in Europe - 2nd Edition 355
Carrier War 299
Desert Victory

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 135
Napoleon at Bay 70
The Emperor's War, 1805-1815 N.D.

QUANTUM PUBLICATIONS
Tactica Ancients Rules 55
- Tactica supplement 85
Tactica Medieval Rules 225
Spearhead WWII armor rules 135
- Across the sands - scenarios 299
- Crossfire - scenarios 99
- White Star Rising - scenarios 125

WEST END GAMES
Against the Reich 299
Air & Armor 145
Air Gav 225
Soldiers 415
Tank Leader - Western Front 299
220

WRG
De Bellis Multitudinis (VF) 115
De Bellis Renationis (VF) 265
De Bellis Fantasticus 295
120
145

W.W.W.
"1944" : The Second Front 265
Aces High : War in the air 299
American Aces 205
Army Group Center 239
Barbarians 380
Battle of the Alma : Crimean War 145
Blitzkrieg in the South 245
Blood and Iron : Franco/ Prussian War 240
Campaigns of the Civil War : 2 in 1 225
Crimean Shield 145
Duel for Kharkov 139
Fury on Champlain 115
Give me Liberty 190
Ironsides - Irish Rebellion 299
Lawrence of Arabia 259
Long Lance & Henderson : Guadalc. 150
Modern Naval Battle III 180
Napoleon at Austerlitz 245
Napoleon's later battles I 299
Raid on Richmond 225
Royalists & Roundhead II 695
Royalists & Roundhead III 835
Run silent, run deep 130
Salvo 650
Salvo II 759
Scratch One Flat Top 180
Sink the Bismark 360
Spires of the Kremlin 295
Spitfire : War in the Air 345
S.S. Amerika 269
Tahiti 330
Tarawa 299
The Last Blitzkrieg 265
Tide of Fortune 225
To the Far Shore 285
239

XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 265
Longstreet Assault 229
Seakrieg 4th ed. 265
Shashi Jalapeno War 345
This Allowed Ground 259
World at War (Axis & Allies) 240

XTR (COMMAND PUBLISHING)
Back to Iraq 365
Black Gold 385
Fateful Lightning 385
Mississipi Banzai 169
Seven Seas of Victory 90
Smithereens - End of WWII in Europe 175
Victory in Normandy 119
Wahoo 175
DIVERS
A Bold Stroke 119
A Nation on Trial - ACW Rules 119
Ace of Aces Flying Machines 190
Ace of Aces Balloon Buster 190
Alexander at Tyre 190
Axis & Allies 190
- Central Powers (A&A Variant) 190
- New World order (A&A Variant) 190
Bastogne or Bust
Bells of War
Blood & Iron - Bismark's War
Bloodiest Day (Antietam)
Bodyguard Overlord
Chosin (Korean War)
Dambusters
Fields of honor (Historical Rules)
Fire & Fury Civil War Rules
- Great Western Battles
- Great Eastern Battles
Gettysburg, 3days in July
Morsecode
Rebel Yell
Shaka, Napoleonic Rules
The battle for Dresden, 1813
The Legend Begins - Afrika
The Schlieffen Plan
They Met at Gettysburg
• Warhammer Ancient Battles
Wingleader
Wings (2nd Ed.)

MAGAZINES
Command 34 ou 37, 39
Command 20 ou 21,23,24,25
Command 29 ou 30, 31, 32
Command 38 (Great War In Near East)
Command 40 (Buena Vista + Moscow)
Command 35, 41 ou 42, 43, 44,47,48
Command Post Quaterly # 8
Command Post Quaterly # 10
Command Post Quaterly #14
Europa News #6 ou 9, 10, 11, 12, 18
Europa News #19 ou 20, 23, 42
Europa News #45, 46, 47
Europa News #43/44
Europa News #41 ou49, 50, 52
Europa News #53 ou54, 55, 56, 57, 58
Europa News #59-60
• Europa News #61
• The General Vol. 32 #3
Strategy & T. #120 ou 133, 140, 141,
Strategy & T. #148 ou 151 à 160
Strategy & T. #161 ou 162,166,167,
Strategy & T. #171 ou 172,174,175,
Strategy & T. # 179, 180, 182,183,
Strategy & T. # 187, 189, 190
Strategy & T. # 188 (Kiev + Rostov)
• Strategy & T. # 191 (Sea Devils)
• Strategy & T. # 192 (Great War)

JEUX DE CARTES
Dixie : Bull Run
Dixie : Shiloh
Dixie : Shiloh Full Set
Dixie : Gettysburg
Eagles : Waterloo
Eagles : Waterloo Full Set
Echelon of Fire / Fury Starter
- Echelon of Fire / Fury: Booster
Pacific Campaign Starter

La « ➤ » indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 29/07/98et le 29/09/98 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre

CONVENTION NATIONALE HEROIKA

Du 7 au 11 novembre 1998
entrée libre de 10h à 12h
et de 14h30 à 19h
Palais de l'Europe
Place de l'Hermitage
62520 Le Touquet
Renseignements et inscriptions
REK HEROIKA
64, rue de Bruxelles
62520 Le Touquet
Tél. : 06. 08. 57. 27. 20

NOUVELLE ADRESSE

REK
70, Bld Daloz – 62520 Le Touquet
(Maintenant par l'autoroute A16
à 2h de Paris)

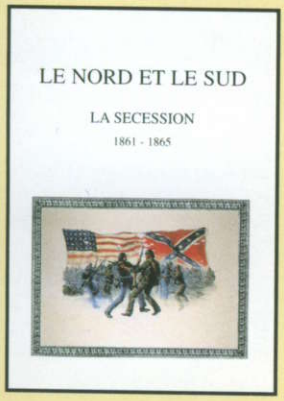
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin
La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel
vous attend dans un cadre idéal
Le rendez-vous des membres de la F.N.C.H.
(Fédération Nationale des Clubs Héroïka)
Vous pourrez tous les jours, à partir de 14h30,
vous initier à Héroïka toutes époques
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm
sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle
de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif
(pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille

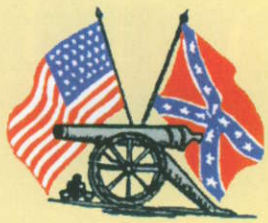
Très bientôt Héroïka vous sera présenté sur CDROM

Pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit,
tél. au nouveau N° 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

LA GUERRE DE SECESSION

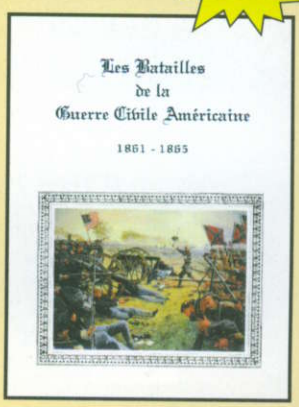


- politique Nord-Sud
- l'esclavage
- le conflit
- les batailles
- la reddition
- les uniformes
- les armes
- les drapeaux
- etc…



- les armées
- les forces
- les leaders
- les batailles
- les tactiques
- les affrontements
- les curiosités
- cartographie
- etc…

NEW



Livre unique en français relatant toute l'histoire du conflit. Contenant plus de 200 photographies et illustrations.

230 F + 30 F de port
190 pages / format 21 x 29,7

OFFRE EXCEPTIONNELLE
420 F les deux + 40 F de Port
Edité par Rebel Publication
* vente exclusive par VPC
Demandez notre catalogue
(uniformes, képis, vidéos, etc…)
40 F franco

Superbe exposé en français relatant l'organisation des armées de l'Union et Confédérées, tous les rapports de batailles et diverses anecdotes. Contenant plus de 150 photographies.

230 F + 30 F de port
190 pages / format 21 x 29,7

Envoyez votre règlement à l'ordre de :
Yanks and Rebs - P.O. Box 119 - Moissac TG 82202 - France -
Tél. : 05 63 04 43 47 - Fax : 05 63 04 44 04
Paiement par Chèque/Mandat/Carte Bleue (Visa/Mastercard + exp. date)

LE REGLEMENT DE L'AN XXII

La Bataille en version française

ATTENDUE depuis longtemps par les amateurs de jeux tactiques napoléoniens, la version française des nouvelles règles de la série « La Bataille » arrivent enfin.

Didier ROUY

Le Règlement de l'an XXII est la traduction française de la quatrième édition des règles utilisées pour la série de jeux *Les Batailles dans l'âge, Napoléon Premier*, de Clash of Arms. Il se présente sous la forme d'un livret de 60 pages, autonome dans le sens où il n'est vendu dans aucun des jeux de cette désormais mythique série, mais à part, sous pochette.

La Bataille de Wavre
June 18, 1815
The Expansion Set for the Waterloo Tactical Game Series
Les Batailles dans L'Age L'Empereur Napoleon 1er Volume VIII

La regle dans son contexte

Cette série *La Bataille*, qui compte aujourd'hui douze jeux, a traversé les vingt dernières années sous trois compagnies différentes. Elle représente une référence dans le domaine du jeu de simulation historique sur carte à l'échelle tactique pour la période napoléonienne, au même titre qu'*ASL* pour la deuxième guerre mondiale par exemple. Elle a atteint des standards graphiques très élevés à la fois en ce qui concerne les cartes que les pions, et son échelle (un pas de pertes pour 50 ou 100 hommes et un hexagone pour 250 mètres) en font l'outil idéal pour recréer les multiples engagements de cette période. Excessivement détaillée, elle simule très bien les combats nombreux du Premier Empire, en particulier en mettant en avant l'importance du moral des unités engagées.

La présente règle peut être appliquée à n'importe quel jeu de la série, les dernières pages comportant des paragraphes se référant à chacun d'entre eux.

Les grandes nouveautés

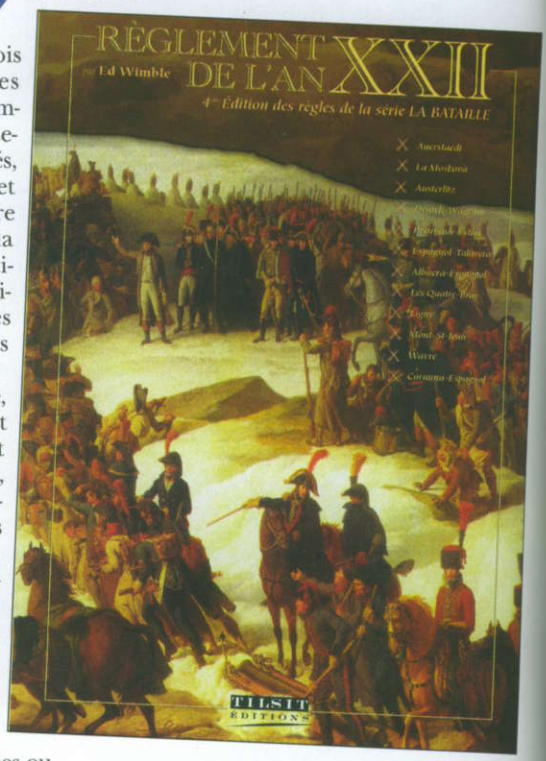
Ce qui frappe avant même d'entamer la lecture, c'est le grand effort de clarté opéré par l'équipe de Clash of Arms. Les trois précédentes versions étaient soit des brouillons difficiles à digérer, soit incomplètes et malaisées à utiliser. Ici le classement est logique, les paragraphes détaillés, presque toutes les situations couvertes et les exemples très nombreux. La lecture devient un plaisir et les références à la règle, d'habitude nombreuses et fastidieuses en cours de jeu, sont assez facilement résolues. De plus, quatre pages détachables regroupent toutes les tables et les listes de modificateurs.

La mécanique générale n'a pas changé, mais deux des plus gros points noirs ont été réparés, à savoir le commandement et le corps à corps. Dans le premier cas, les précédentes versions des règles (jusqu'à *La Corogne* dont les règles spéciales corrigeaient déjà en partie ce problème) laissaient une liberté beaucoup trop grande aux joueurs en terme d'homogénéité de commandement, des unités de n'importe quel corps pouvant être empilées, se déplacer et combattre ensemble, ce qui est très pratique mais pas très réaliste. A présent la notion d'unité de manœuvre régit la cohérence des brigades ou divisions. De plus, une certaine dose de jeu alterné est introduite avec le tirage de pions d'activation de certaines unités de manœuvre, ce qui donne une fluidité que les précédentes versions n'avaient pas.

Dans le deuxième cas, le corps à corps, il ne se produit plus systématiquement en terrain clair, car quand deux unités face à face tiennent bon, elles ne s'assaillent plus, mais se déploient pour régler l'affaire par le feu, ce qui est assez historique, les réels corps à corps entre deux unités formées étaient très rares en dehors des « éléments de terrain », comme les villages, bois ou redoutes.

Les petites nouveautés.

Les concepteurs ont profité de cette nouvelle mouture pour ajouter quelques petites nouveautés, comme la cavalerie en colonne par compagnies, une règle spéciale pour le « Huzzah! » anglais (dont l'infanterie peut contre-attaquer une infanterie ennemie qui vient à son contact), un assaut spécial de la Vieille Garde française, ou encore la possibilité qu'ont les tirailleurs de tenter de former un carré face à de la cavalerie. Dans l'ensemble, ces éléments sont du domaine du détail, et ceux qui avaient déjà assimilé la richesse des précédentes versions n'auront aucun mal à digérer ceux ci.



Quelques réserves

Il n'en reste plus beaucoup après tout ce travail de refonte. Même l'utilisation de termes français, dans la version américaine, qui nous faisait sourire (« combat à la feu », « l'homme blessé » et « grandes charges massives ») devient presque une marque de fabrique typique de cette série culte et plus personne ne s'en émeut. D'ailleurs, on peut s'amuser à chercher les écorchures de français dans chaque nouveau jeu. En fait, la principale question est de savoir pourquoi ce livret de règles n'est pas désormais dans toutes les boîtes, et est donc vendue à part. Même le futur *Lutzen*, disponible en octobre, n'aura que la version trois et quelques addenda, mais pas le présent livret. Le désastreux sentiment commercial qui se dégage d'une telle opération nuit à l'ensemble, ce qui est d'autant plus dommage que cette nouvelle mouture est réellement innovante au moins dans sa forme, ce qui fait beaucoup pour sa facilité d'assimilation.

En pratique, les joueurs novices sur ce système gagneront beaucoup de temps en lisant la présente édition, répétons-le beaucoup plus claire et complète que les précédentes. Quand aux anciens, qui ont mis des mois à digérer les trois versions précédentes, ils y trouveront les grandes nouveautés exposées ci-dessus, ce qui fait déjà beaucoup. Ce système est déjà un standard à l'échelle du bataillon, il devient maintenant une référence incontournable. ❐

AU-DELÀ DES LÉGENDES

UNE GRANDE AVENTURE CRYO SUR CD-ROM TIRÉE DU CHEF-D'ŒUVRE DE WAGNER

RING

L'ANNEAU DES NIBELUNGEN

NUL NE S'ÉTONNERA D'APPRENDRE QU'À L'AUBE DU 4ÈME MILLÉNAIRE LA TERRE N'EXISTE PLUS. DANS UN UNIVERS SOUMIS AU JOUG DE L'ESCLAVAGE, LES SURVIVANTS DU GENRE HUMAIN NÉGOCIENT LEUR LIBERTÉ AU PRIX DE LEUR BIEN LE PLUS PRÉCIEUX : L'ART.

ET SUR LES VESTIGES DE LA TERRE TRANSFORMÉE EN THÉÂTRE GALACTIQUE, UN JEUNE HOMME SE VOIT COMMANDER PAR LA TYRANNIE UNE REPRÉSENTATION ULTIME D'UNE DES PLUS BELLES RELIQUES DE CETTE CULTURE DISPARUE : L'OPÉRA DE RICHARD WAGNER, «L'ANNEAU DES NIBELUNGEN».

QUÊTE POUR SAUVER L'HUMANITÉ OU SIMPLE COMPLOT ?

QU'IMPORTE, VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX IL VOUS FAUT RELEVER LE DÉFI DE L'ANNEAU...

UNE AVENTURE MYTHIQUE : DÉCOUVREZ UN SCÉNARIO NON-LINÉAIRE PERMETTANT D'INTERPRÉTER PLUSIEURS RÔLES, 22 PERSONNAGES, DES DIALOGUES IRRÉSISTIBLES ET UNE HISTOIRE FANTASTIQUE QUE SEULE LA PUISSANCE D'UNE TELLE LÉGENDE PEUT PROCURER.

UN UNIVERS GRAPHIQUE UNIQUE : DES DÉCORS ET DES PERSONNAGES FABULEUX CRÉÉS PAR DRUILLET, UNE RÉALISATION 3D SPECTACULAIRE.

UNE BANDE SON EXCEPTIONNELLE : LA PLUS BELLE VERSION DU CHEF-D'ŒUVRE DE WAGNER INTERPRÉTÉE PAR L'ORCHESTRE PHILHARMONIQUE DE VIENNE DIRIGÉ PAR SIR GEORG SOLTI.

DECCA
un label PolyGram

arxel tribe

CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

3615 CRYO (2,23 F la min)
www.cryo-interactive.com

LES CAMPAGNES

Après les soldats de Napoléon étudiés en détail dans *L'ARMÉE NAPOLÉONIENNE*, après les maréchaux et généraux qui furent *LES ÉTOILES DE NAPOLÉON*, les Éditions Quatuor vous présentent le troisième volet de l'œuvre monumentale d'Alain PIGEARD :
LES CAMPAGNES NAPOLÉONIENNES

Comme pour ses ouvrages précédents, l'auteur puise ses recherches et ses informations aux sources même de l'Histoire, c'est-à dire dans les archives, publiques ou privées, françaises ou étrangères, appuyant ainsi son œuvre sur des faits inédits ou peu connus. En plus de la formidable connaissance qu'il a, bien entendu, de la presque totalité de la bibliothèque napoléonienne.

L'ouvrage est divisé en douze chapitres, traitant chacun d'une campagne, de 1796 à 1815 : première campagne d'Italie, Egypte, deuxième campagne d'Italie, Allemagne, Prusse, Pologne, Guerres d'Espagne et du Portugal, Autriche, Russie, Saxe, France, Belgique (les campagnes secondaires s'intercaleront dans les campagnes principales).

LES GRANDS POINTS FORTS.

- L'exhaustivité des douze campagnes dans un même ouvrage, y compris les campagnes secondaires comme Saint-Domingue, la Calabre, l'Italie en 1814, Naples en 1815 (et placées dans leur contexte politique et militaire).
- Le texte intégral des principaux traités qui conclurent ces campagnes.
- Les grandes batailles, analysées et décrites heure par heure, avec la composition détaillée des forces en présence, la description des lieux, les mouvements des troupes, les stratégies des deux camps mises à jour et expliquées, etc…
- Des témoignages de combattants, soldats ou officiers (tirés de mémoires, souvent inaccessibles).
- La composition détaillée des armées en présence.
- 200 photographies prises sur les lieux par l'auteur, du Pont d'Arcole aux Quatre Bras, pour se faire une idée réelle de la configuration des lieux.
- Une bibliographie abondante et un index complètent l'ensemble.

UNE ICONOGRAPHIE RICHE ET RARE DE PLUS DE 500 DOCUMENTS D'ÉPOQUE.

Comme toujours, la recherche d'une iconographie riche et nouvelle constitue l'un des atouts majeurs des livres de cet auteur ; le lecteur trouvera ainsi :

- Des tableaux, gravures et documents des plus rares, recueillis dans toute l'Europe et dans des musées et des collections privées.
- Des portraits de militaires français, alliés et étrangers.
- La représentation des uniformes les plus marquants dans ces campagnes (environ 150), extraits de suites célèbres, mais peu accessibles car fort rares : Sauerweid, Hoffman, Adam, et objets d'époque, etc…
- Tous les tableaux et documents connus sont éliminés.

UN ATLAS DE 100 CARTES.

Un tel ouvrage méritait de laisser une très large place à la cartographie : le lecteur trouvera, bien sûr, les plans de *TOUTES LES GRANDES BATAILLES*, mais aussi ceux des batailles et des combats secondaires.
Les quinze plus grandes batailles seront analysées à l'aide de trois cartes pour chaque bataille : une situant les positions des troupes avant l'affrontement, une deuxième pendant le moment le plus décisif de celle-ci, et la dernière à la fin des combats. Quarante cinq cartes en couleur viendront donc illustrer le génie stratégique de Napoléon, et ceci dans la plus grande clarté et d'une manière totalement inédite. Soixante autre cartes environ permettront également de situer avec plus de précision le déroulement des soixante autres batailles ou combats secondaires : Saint-Jean d'Acre, Aboukir, Bard, Trafalgar, Golymin, Saragosse, l'île Lobau, Kobrin, Dennewitz, La Katzbach etc… Des plans souvent très difficiles à trouver et réunis enfin dans un même ouvrage.

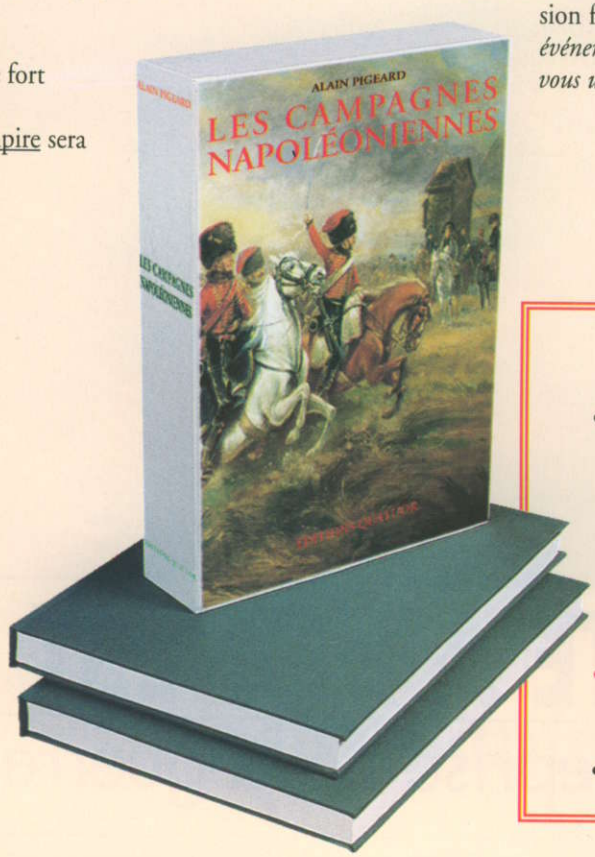
NAPOLÉONIENNES

Un ouvrage somptueux

- Deux forts volumes de 400 pages chacun
- Grand format 24 x 33 cm
- 1000 documents en couleurs dont 700 documents d'époque, 100 cartes et 200 photographies prises sur les lieux
- Couverture de chaque volume reliée pleine toile, avec tranche fil, signet, gardes vergé, étiquette couleur dans un gaufrage pour le plat, et gravure à chaud pour la tranche
- Beau papier couché semi mat 115 grammes
- Le tout présenté dans un coffret grand luxe de fort grammage, tout en couleur et pelliculé
- Une édition reliée plein cuir véritable Vert Empire sera également disponible sous coffret.

- Cette œuvre, dans la version toile, est proposée au prix de 2750 FF franco et à 3850 FF dans la version reliée plein cuir véritable. (Possibilité de payer avec un crédit gratuit : voir bon de commande).

Par amour du beau livre, par respect pour nos lecteurs et parce que cette œuvre aussi imposante que magistrale sur cette glorieuse épopée est à la hauteur de son sujet, nous avons cherché, aux Éditions Quatuor, comme pour nos précédents ouvrages, et peut-être avec encore plus de soin, à nous diriger vers toujours plus de qualité, tant dans la mise en page, dans la fidélité de la reproduction, dans la mise en valeur des couleurs, le choix du papier, que dans le suivi de la photogravure et de l'impression finale. *Cette œuvre est pour nous un événement, nous espérons qu'elle sera pour vous un plaisir.*



Un ouvrage rare

- Cette édition exceptionnelle a été strictement limitée au tirage de 1200 exemplaires reliés pleine toile tous numérotés de 1 à 1200, et 50 exemplaires reliés plein cuir véritable Vert Empire, numérotés à la main de I à L.
- Attention ! Il ne reste que 600 exemplaires disponibles pour cette seconde souscription.
- Parution : début décembre 98

Crédit gratuit

Bon de commande (ou photocopie de ce bon) à retourner accompagné de son règlement à :

Editions Quatuor - 73670 Entremont le Vieux (FRANCE)
Tél. 04 79 65 80 08 - Fax 04 79 65 88 83

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

VILLE ET CODE POSTAL ..... PAYS .....

❑ Je commande 1 exemplaire des CAMPAGNES NAPOLÉONIENNES, 2 volumes pleine toile sous coffret, au prix de 2750 FF. Ci-joint mon règlement.

❑ Je commande 1 exemplaire des CAMPAGNES NAPOLÉONIENNES, 2 volumes plein cuir véritable Vert Empire sous coffret, au prix de 3850 FF. Ci-joint mon règlement.

❑ Je règle à crédit par cinq chèques de même montant, soit 5 fois 550 FF pour la version toile, ou 5 fois 770 FF pour la version cuir, joints à la commande ; le premier chèque est encaissé à réception, les 4 autres sur les 4 mois suivants.

❑ Je désire recevoir une documentation complète, sans engagement. Ci-joint, 9 FF en timbres.

❑ Je recevrai sous 15 jours un accusé de réception de ma commande, avec la documentation complète, et les 2 volumes sous coffret, par la poste et en recommandé, sous emballage renforcé, début décembre 1998.

Date et signature

VAE 23

TEMPETE A L'OUEST !

1918, la reprise de la guerre de mouvement

Symbole des nouveaux moyens mis en œuvre par les Alliés au cours de l'année 1918, des soldats américains mènent une attaque à Saint-Pierre-Aigle, soutenus par des Saint-Chamond français. ***Tableau de Flameng, photo Tallandier.***

APRES les hécatombes de 1914 et deux ans d'une terrible guerre de position, l'année 1918 marque, pour tous les belligérants du Premier conflit mondial, la reprise de la guerre de mouvement grâce aux effets combinés d'une situation stratégique bouleversée et l'apparition de nouvelles tactiques révolutionnaires.

Yves BUFFETAUT

Après trois ans de guerre de tranchées, marquée par de terribles sacrifices vainement consentis de part et d'autres pour « percer », le front Ouest connaît, tout au long de l'année 1918, une succession d'offensives de grande ampleur qui relance la guerre de mouvement. Cette transformation, qui semblait impossible quelques mois plus tôt, est l'un des aspects les plus fascinants de la Grande Guerre.

LA GUERRE DE POSITIONS

En août 1914, le commandement français est surpris par la puissance de l'avance de l'armée allemande en Belgique, qui a su mettre en ligne très rapidement ses divisions de réserve. Les premières batailles livrées aux frontières tournent toutes à l'avantage des Allemands, mais ne se transforment nulle part en désastre. Certes, plusieurs unités françaises, y compris des divisions, fléchissent et se replient parfois dans le désordre. Dans tous les cas, les pertes sont très lourdes, mais les Allemands ne réussissent aucun encerclement comme à Sedan ou à Metz en 1870.

Un repli généralisé suit la bataille des frontières, jusqu'aux abords de Paris et même très au sud d'une ligne Paris-Verdun. La contre-offensive française sur la Marne, qui surprend totalement les Allemands, réussit grâce à trois effets cumulés : la volonté de fer du soldat français, ne voulant pas revivre l'humiliation de 1870, la supériorité du canon de 75 mm, tirant dans les rangs allemands avec des obus à mitraille et remplaçant les mitrailleuses françaises souvent absentes en première ligne, et enfin les erreurs de commandement allemandes et notamment l'absence d'un vrai chef à la tête de l'armée impériale.

La poursuite des Allemands permet certes de reconquérir une partie du terrain perdu, mais elle n'est pas menée avec une rapidité suffisante (les troupes sont épuisées) et peu à peu, le front se fige devant les tranchées établies par les Allemands, d'abord sur l'Aisne, puis tout au long du front, jusqu'à la mer du Nord. Cette fixation du front correspond aussi, il est très important de le rappeler, à une pénurie importante de munitions, les deux premiers mois de guerre ayant dépensé beaucoup plus de munitions que prévu.

La guerre de positions ne plaît à personne, pas plus aux Alliés qu'aux Allemands, contrairement à une légende trop répandue. Les Allemands tentent d'ailleurs de reprendre l'initiative les premiers, en novembre 1914, en voulant s'emparer de la ville d'Ypres,en

Aidez-nous à vaincre ! Pour l'Allemagne aussi la situation est catastrophique, et l'année 1918 représente la dernière opportunité d'arracher une victoire qui lui échappe depuis trois ans. ***Helft und Siegen, Fritz Erler.***

Belgique, afin de s'ouvrir la route des ports sur la Manche. Ils échouent lors du fameux « massacre des innocents » lorsque des milliers de jeunes étudiants se font tuer par les soldats de métier britanniques, inférieurs en nombre, mais parfaitement entraînés.

Le mois suivant, Joffre lancent ses hommes à l'assaut des positions allemandes un peu partout sur le front, dans des attaques ainsi résumées par Jean Bernier, un poilu : « *Les tranchées françaises, sans boyaux, sans abris, sans réseaux sérieux de fils de fer, presque sans mitrailleuses, n'étant en somme que des sillons nus sous le ciel, les généraux pensèrent qu'il en était de même chez les Allemands. L'ère de la percée commençait. Durant trois ans, jusqu'à la sinistre offensive du 16 avril 1917, les grands chefs s'obstinèrent à vouloir enfoncer le front allemand et, durant tout le premier hiver, sans la moindre organisation, sans le plus médiocre souci de la vie, de la mort, des souffrances de leurs soldats (...) Ce furent ces offensives inexpiables du premier hiver, la première offensive de la Somme, en décembre 1914, dont on ne souffla jamais mot et, durant laquelle, de Mametz et Carnoy à La Boisselle, les régiments se ruaient chaque jour sur les lignes ennemies, sans qu'un coup de canon eût été tiré. Ce fut dans la boue, sous la pluie, dans une véritable confiture de cadavres, l'Argonne, les Hurlus, Vauquois, les Eparges, le bois d'Ailly, le bois Le Prêtre, dont la France ne connut que des mensonges.* » (Jean Bernier, *La Percée*, Albin Michel, Paris, 1920. page 46).

Il est vrai que toutes les offensives françaises, puis alliées, se soldent par des échecs, aussi bien en 1915 qu'en 1916 et qu'au début de 1917. Les Allemands ne remportent pas plus de succès lorsqu'ils essaient eux aussi, à Ypres en février-mars 1915 et surtout à Verdun, à partir du 21 février 1916. Aujourd'hui, plus aucun historien sérieux n'ose encore avancer que le général en chef allemand, Falkenhayn, avait voulu « saigner à blanc » l'armée française. C'est une excuse *a posteriori*, indiquée dans ses mémoires pour se disculper et, n'en déplaise à Pierre Miquel, les Allemands n'ont eu qu'un seul objectif pendant la bataille : prendre Verdun et non attirer l'armée française dans un gigantesque guet-apens. Leur méthode a été exactement la même que celle des Alliés : tenter d'écraser le front sous les obus, puis s'emparer des positions ennemies de haute lutte. Ils n'ont pas plus réussi, de février à juillet 1916 que les Alliés ne réussiront sur la Somme, de juillet à novembre de la même année. Une fatalité s'est installée et rien ne semble devoir permettre de sortir de l'impasse.

Comment percer le front ?

Même obstinés, les généraux sont bien forcés de constater les effets désastreux de leur tactique. Certains hommes politiques ont compris plus tôt. Sûr de ne pouvoir obtenir la décision sur le front Ouest, Churchill plaide pour l'opération des Dardanelles, qui se soldera aussi par un échec, mais qui montre que quelques hommes refusent la fatalité.

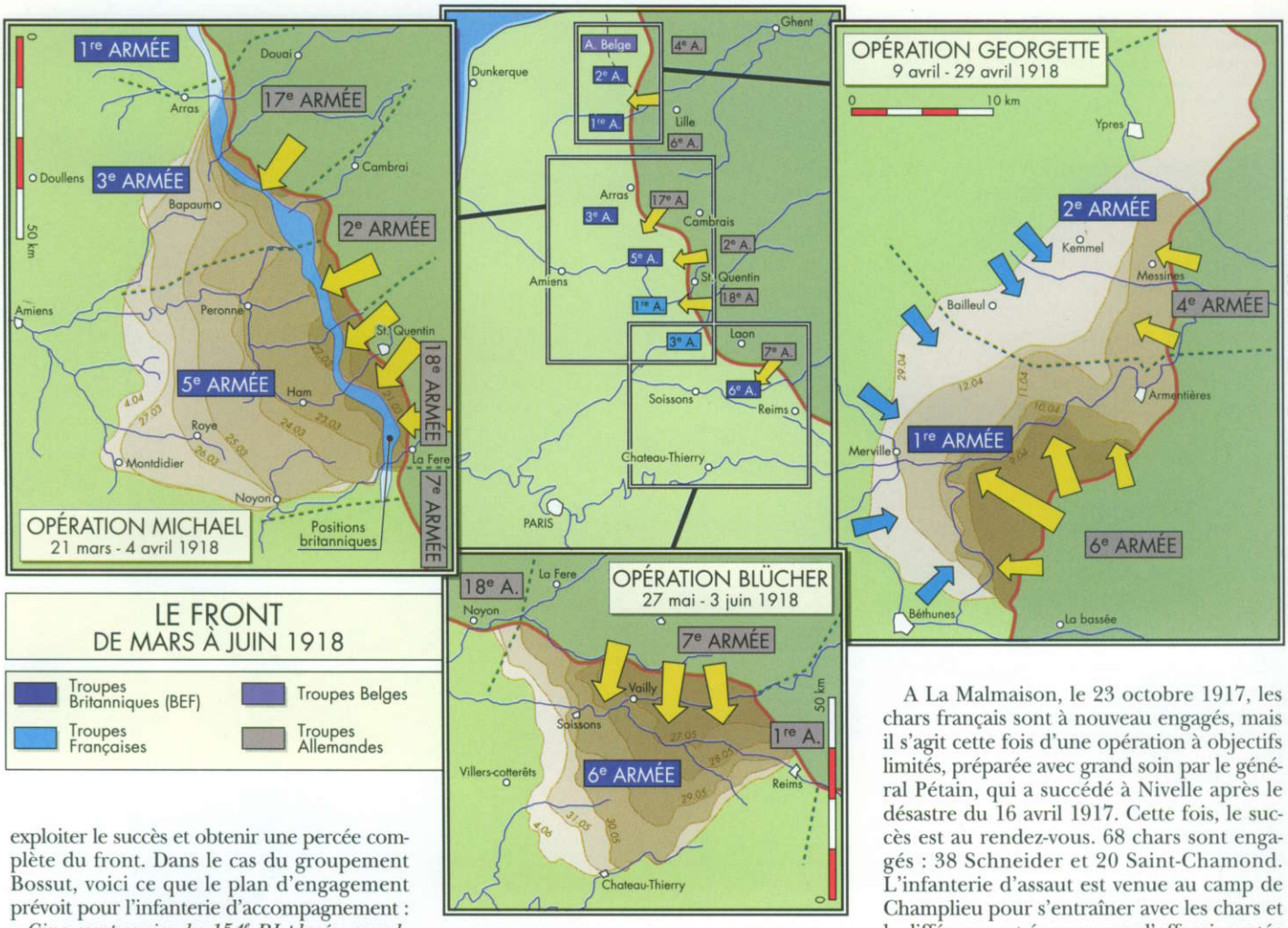
Simultanément en Angleterre et en France apparaît l'idée d'un cuirassé terrestre, une arme permettant de se déplacer sur le no man's land à l'abri des balles de mitrailleuses. Notre but n'est évidemment pas de retracer ici la genèse des chars d'assaut. Notons que les tanks sont prêts un peu plus tôt que les chars et qu'ils sont engagés par Haig en septembre 1916, durant la bataille de la Somme, lorsque le général en chef britannique comprend qu'il ne pourra percer les lignes allemandes de façon conventionnelle. L'attaque n'est pas un franc succès, parce que les engins n'ont pas été employés en assez grand nombre, d'une part et d'autre part parce qu'ils sont peu réussis, trop lents, trop lourds, trop bruyants et trop peu blindés.

En avril 1917, Nivelle, le successeur de Joffre, lance aussi les chars dans son offensive du 17 avril. L'engagement du groupement Bossut est incroyablement coûteux en vies humaines et une grande majorité des chars sont détruits, mais ils sont les seuls à avoir atteint la troisième ligne allemande.

Avec des chars mieux utilisés et améliorés, notamment pour éviter l'incendie de leur réservoir de carburant, il apparaît clair que des attaques décisives pourront être lancées. Les Britanniques le montrent au monde entier en novembre 1917, lors de la bataille de Cambrai, lorsque plus de 400 chars s'élancent à l'assaut de la ligne Hindenburg dans un des secteurs où elle est la plus puissante. Pour la première fois depuis 1914, le front est véritablement percé et les Allemands vivent des moment de grande inquiétude. Mais les Britanniques, épuisés par les combats livrés depuis le début de l'année à Arras et surtout à Ypres, durant tout l'été et l'automne, ne disposent plus de réserves : ils ne peuvent exploiter leur succès et l'offensive se termine par une contre-offensive allemande violente qui reprend une partie du terrain perdu. Nous en reparlerons plus loin.

Le char et la reprise de la guerre de mouvement

La première tentative d'emploi massif des chars est due à l'armée française, qui engage 128 Schneider lors de l'offensive du 16 avril 1917 au Chemin des Dames. Le groupement Bossut se compose des AS 2, 4, 5, 6 et 9, tandis que le groupement Chaubès, plus petit, ne compte que trois AS : 3, 7 et 8. Dans les deux cas, en soutien de la 69e et de la 42e DI, les chars doivent être employés après la capture de la première ligne allemande pour



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1998

LE FRONT DE MARS À JUIN 1918

Troupes Britanniques (BEF)
Troupes Belges
Troupes Françaises
Troupes Allemandes

exploiter le succès et obtenir une percée complète du front. Dans le cas du groupement Bossut, voici ce que le plan d'engagement prévoit pour l'infanterie d'accompagnement : « *Cinq compagnies du 154e RI placées sous le commandement d'un chef de bataillon sont mises à la disposition du commandant du groupement. Elles doivent fournir les hommes nécessaires pour l'aménagement du passage de nos lignes, préparer aux chars un passage à travers la première position allemande et à travers la 2e position (...) et ensuite accompagner l'attaque* ».

Dès le début de l'assaut, les pertes en chars sont lourdes et ils ne peuvent mener à bien leur mission, d'autant que l'infanterie d'accompagnement est vite réduite à l'impuissance : « *Chaque compagnie détache quatre hommes à chacun des chars du groupe qui lui correspond, le gros de la compagnie devra marcher dans la suite avec l'infanterie de l'attaque. Les tirs de barrage de l'artillerie ennemie sur la zone du Choléra sont tellement violents que l'infanterie ne peut suivre les chars, elle doit peu à peu prendre les boyaux et ne pourra dépasser la 2e position ennemie. Quelques groupes d'accompagnement immédiats arrivent cependant jusqu'à la tranchée de Wurtzbourg dans laquelle ils prennent position* ».

L'emploi tactique des chars a été mauvais, car ils ont été très souvent bloqués dans le no man's land, non seulement à cause des tirs de l'artillerie allemande, mais aussi parce qu'ils n'ont trouvé aucun passage dans les tranchées ennemies des lignes suivantes. Décimée, l'infanterie n'a pas pu leur aménager un chemin.

A La Malmaison, le 23 octobre 1917, les chars français sont à nouveau engagés, mais il s'agit cette fois d'une opération à objectifs limités, préparée avec grand soin par le général Pétain, qui a succédé à Nivelle après le désastre du 16 avril 1917. Cette fois, le succès est au rendez-vous. 68 chars sont engagés : 38 Schneider et 20 Saint-Chamond. L'infanterie d'assaut est venue au camp de Champlieu pour s'entraîner avec les chars et la différence est énorme avec l'offensive ratée de Nivelle. Certains groupes atteignent tous leurs objectifs et seulement deux engins sont mis hors de combat dans les lignes françaises, aucun chez l'ennemi. L'annexe au bulletin de renseignements de la 6e armée, daté du 14 janvier 1918, décrit les effets de l'attaque sur les Allemands : « *Les prisonniers sont unanimes à reconnaître le rôle important joué par les chars d'assaut. En effet, malgré le soin qui avait été pris de familiariser les hommes avec la silhouette des tanks britanniques et de représenter ces engins comme peu redoutables et comme faciles à détruire par des troupes de sang-froid, les chars contribuèrent à semer l'effroi. Malgré les tirs de préparation exécutés par les mitrailleurs d'élite au moyen de balles S.m.K. sur des chars d'assaut figurés, recouverts de toile, malgré l'entraînement des artilleurs exercés à tirer à l'arrière avec des obus Az (percutants) à coiffe de blindage, sur des tanks pris en remorque par des tracteurs et défilant devant eux à la vitesse de 6 à 8 km/h, les chars eurent, dans l'ensemble, très peu à souffrir grâce au brouillard et purent accomplir leur besogne.*

Plusieurs nids du 75e détachement de mitrailleurs d'élite furent écrasés par des tanks qui obligèrent la garnison à se rendre. Un bataillon d'une des divisions d'intervention (II-III/52. ID) surpris en pleine manœuvre et pris à revers par les chars, dans la région de Vaudesson, fut dispersé ou pris à l'exception d'une petite fraction. (...) Le petit bois des Gobineaux, occupé par une centaine

Photo prise pendant la bataille du Matz en juin 1918 dans la région de Compiègne. La situation des combattants de la guerre de mouvement nouvellement reprise n'est guère plus confortable que celle de la guerre des tranchées. A l'arrière, on peut apercevoir un char Saint-Chamond. Cette bataille verra l'utilisation de nombreux chars par les Français lors de leur contre-offensive. *DR*

La situation stratégique au début de 1918

Deux événements dominent la scène politique et stratégique au début de 1918 : d'une part, l'entrée en guerre des Etats-Unis du côté des Alliés, en avril 1917,va commencer à avoir une importance sur le terrain durant le cours de l'année. L'armée de Pershing n'est encore qu'un embryon, qui possède des centaines de milliers de recrues, mais aucune troupe prête à livrer bataille. En outre, elle ne possède ni aviation, ni armement lourde. Il faudra que la France aille jusqu'à fournir des fusils-mitrailleurs Chauchat aux Américains !

Les Allemands connaissent son degré d'impréparation et savent que son poids militaire ne se fera pas sentir avant l'automne 1918, si ce n'est plus tard encore. Il faut également noter que les Etats-Unis, devenus première puissance économique mondiale en 1910, n'ont pas la place prépondérante dans le monde qu'ils ont acquis plus tard, à partir de 1945. Leur population, avec 92 millions d'habitants, n'est pas si lointaine de la population allemande (65 millions) et sa mobilisation restera très largement inférieure : 3 800 000 Américains, contre 13 250 000 Allemands !

L'autre événement de taille en 1918 est la fin des hostilités entre la Russie et l'Allemagne. Le traité de Brest-Litovsk est signé le 3 mars 1918, et depuis le mois de janvier, les troupes allemandes quittent le front de l'est pour renforcer le front occidental. De ceci découle une réalité nouvelle : pour la première fois depuis août 1914, les Allemands disposent de la supériorité numérique. Alors qu'en mars 1917, les Alliés disposaient à l'ouest de 178 divisions et les Allemands de seulement 129, un an plus tard en 1918, la proportion est à l'avantage des Allemads : 177 divisions contre 168 alliées. On notera que la supériorité numérique allemande demeure encore très marginale, mais elle leur offre une masse de manœuvre suffisante pour lancer des offensives, chose impensable un an plus tôt. La transformation – temporaire – du rapport de forces à l'ouest impose aux Allemands de passer rapidement à l'offensive en 1918. Ils disposent d'au moins six mois avant que l'armée américaine commence à être opérationnelle. Le blocus auquel sont soumis les pays de la Triple Alliance rend également plus urgent le déclenchement de l'offensive et l'allié autrichien ne semble pas très sûr. Tout concorde donc à une action rapide à l'ouest.

Du côté allié, après les grandes tueries des années précédentes, il n'est plus question d'offensive pour le début de l'année 1918. Dans le cas des Britanniques, il ne s'agit certes pas d'une volonté délibérée de Haig, mais celui-ci est privé des moyens nécessaires par son premier ministre, Lloyd-George, qui retient en Angleterre les renforts. Les Britanniques sont donc contraints à la défensive et ils attendent l'assaut allemand, le « Big Push » dont ils ignorent la direction et la date. Les Français aussi attendent, à l'image du général Pétain « les chars et les Américains ». Il sait que le pays n'en peut plus des saignées inutiles et il tient avant tout à sauver les vies de ses poilus. Les Américains arrivent à peu près en même temps que les chars, mais si ces derniers sont opérationnels, ce n'est pas le cas des Sammies, qui manquent de tout, à la fois d'armes lourdes et d'expérience. L'économie de guerre française, qui tourne à plein, a les moyens de fournir les armes, mais l'expérience ne peut s'acquérir qu'au front. En fait, les Américains seront lancés dans la grande bataille, en octobre-novembre 1918, sans être vraiment aguerris et ils souffriront des pertes énormes, à l'image de celles des Français en 1914...

Lorsque l'opération Michaël est lancée par Ludendorff en mars 1918, tous les paramètres sont favorables aux Allemands, à ceci près qu'eux aussi ont déjà subi quatre années d'une guerre terrible. Ces ultimes offensives sont le va-tout de l'Allemagne, qui peut tout y gagner ou tout y perdre en l'espace de quelques mois.

d'hommes, ne capitula que grâce à l'intervention de nos tanks, qui le dépassèrent, écrasant toute résistance et empêchant toute tentative de repli. (...) Les officiers eux-mêmes doivent confesser que toutes les mesures prises ont échoué et que les chars, auxquels on ne croyait pas et qu'on pensait aisément détruire, ont été pour beaucoup dans leur désarroi ».

Tout ce qui est valable pour l'attaque de la Malmaison l'est également pour les combats livrés offensivement par les Alliés à partir du mois de juillet 1918 (et même en juin à la bataille du Matz), à part évidemment les conditions météorologiques.

Des chars dans la défense

A la fin du mois de mai 1918, après la percée réussie des Allemands sur le Chemin des Dames, une percée qui les mène jusqu'à la Marne, des chars légers Renault sont engagés pour la première fois. Ils sont employés à l'ouest du front, dans le secteur de la forêt de Villers-Cotterets, dans un rôle essentiellement défensif. Nous ne décrirons pas les nombreux combats qu'ils livrent, mais seulement les observations d'ordre tactique faite le 19 juin 1918 par le commandant du 501e RAS de l'artillerie d'assaut (cote 16N2150 au SHAT) :

« D'une façon générale, l'AS a été employée avec des effectifs d'infanterie proportionnellement trop faibles, de telle sorte que souvent le terrain conquis par les chars n'a pu être entièrement occupé ou totalement maintenu. Cette manière d'opérer a été imposée par les circonstances. Elle résulte de la pénurie des effectifs d'infanterie disponibles pendant la période du 31 mai au 15 juin. Les grandes unités, CA et DI, ne possédaient généralement aucune réserve ; l'artillerie d'assaut a été souvent maintenue au voisinage immédiat de la ligne de combat, s'engageant constamment par petites fractions (une ou deux sections) pour apporter aux unités en ligne très épuisée une aide instantanée, les dégager d'une pression trop vive de l'ennemi, les ramener sur des positions qui venaient d'être perdues.

Le procédé n'est pas à recommander, il produit une usure très rapide des unités d'AS, mais dans l'état de fatigue où se trouvaient les unités engagées sur cette partie du front, si on ne l'avait pas employée, on aurait perdu la forêt de Villers-Cotterets et les plateaux de la rive sud de l'Aisne. Le résultat justifie la dépense.

Un autre inconvénient non moins sérieux de la méthode est de trop habituer l'infanterie à compter sur l'aide constante de l'AS, de telle sorte qu'elle ne veut plus voir s'éloigner les chars et a tendance à céder trop facilement le terrain dès qu'ils sont partis. C'est ainsi que jusqu'à la date du 18 juin, il a fallu maintenir une compagnie d'AS dans la forêt au nord de Fleury comme appui au moins autant moral que matériel de l'infanterie, afin de conserver notre situation face à Longpont ».

La conclusion s'articule sur trois points, qui sont effectivement essentiels à l'époque, aussi bien en défense qu'en attaque :

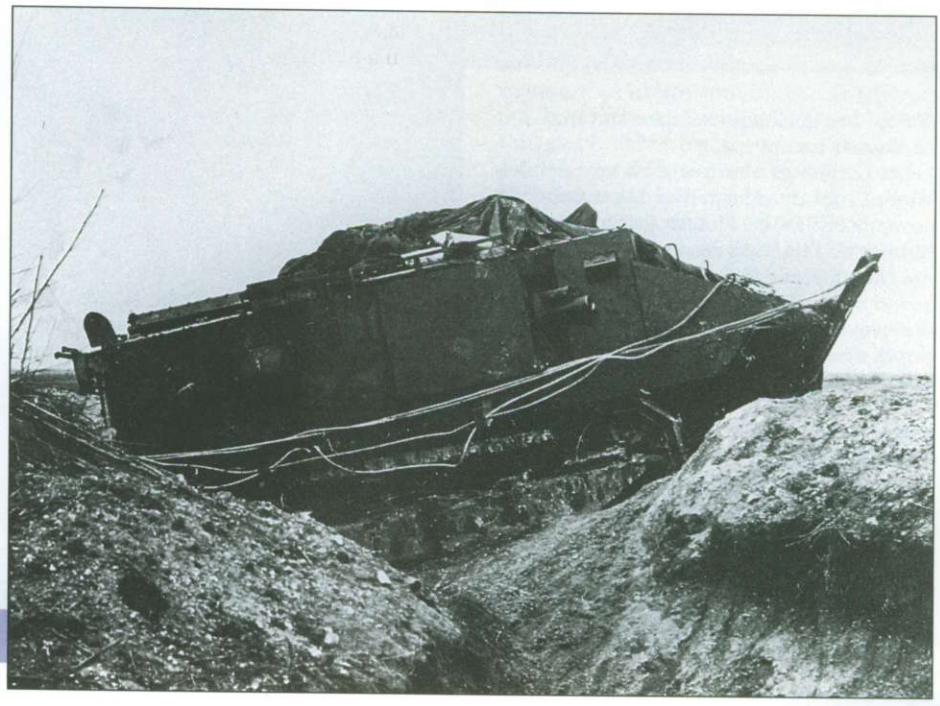
« – éviter les actions de détails toujours coûteuses.

– agir avec des effectifs d'infanterie suffisants, c'est-à-dire proportionnés au nombre d'unités d'AS engagées, faute de quoi les avantages que procure l'emploi des chars ne peuvent être exploités.

– poursuivre l'instruction de l'infanterie au combat, en liaison avec les chars d'assaut, afin qu'elle connaisse leur mode d'emploi, ses possibilités et ses limites. »

Les Allemands se préparent à une nouvelle forme de guerre

Pour des raisons que nous ne pouvons exposer ici, mais qui tiennent essentiellement à la certitude de Hindenburg et de Ludendorff qu'une bonne utilisation de l'infanterie et de l'artillerie permettront de percer le front, les Allemands ne développent pas d'arme blindée, à part une vingtaine de chars lourds et peu mobiles, les A7V. En revanche, ils s'emploient à mettre au point une tactique de défense contre les chars qui nous semble très intéressante et peu connue dans ses



Un char Schneider en pleine action au dessus d'une tranchée ennemie. L'impact psychologique des blindés de la Grande guerre dépasse de très loin leur véritable efficacité militaire. *Collection S.H.A.A.*

ON NE PASSE PAS !
1914
1918
Par deux fois j'ai tenu et vaincu sur la Marne,
Civil, mon frère,
La sournoise offensive de la paix blanche va t'assaillir à ton tour
Comme moi, tu dois tenir et vaincre, sois fort et malin.
Méfie-toi de l'hypocrisie boche.
Union des Grandes Associations françaises contre la propagande ennemie.

Après les offensives sanglantes et improductives des années 1916-1917, l'armée française est à bout de force et de volonté. L'incompétence criminelle de certains généraux l'a saigné à blanc au moins autant que les Allemands. 1918 est le moment de vérité pour toute la nation, militaires et civils confondus. ***On ne passe pas !, Maurice Neumont.***

détails. Les quelques exemples suivants vont en donner un aperçu.

Les premières mesures, d'ordre essentiellement moral, sont prises dès le mois de novembre 1916. De l'interrogatoire d'un prisonnier de l'IR 98, il ressort :

« On a prévenu les hommes que s'ils voyaient arriver une auto qui ressemble à une voiture de déménagement, ils devaient rester à leur poste et ne pas s'inquiéter : l'artillerie se chargerait de démolir l'engin » !

Le 10 novembre 1916, la 12. Infanterie Division fait circuler l'ordre suivant :

« Afin d'attaquer rapidement, à distance, les automobiles blindées ennemies, les batteries les plus intéressées feront du réglage de tir sur les principales routes comprises dans leur zone de tir sur autant de points possibles. Le mauvais temps des mois prochains obligera sans doute ces auto-blindées à rester sur ces routes ».

En février 1917, un déserteur du 1er régiment de réserve de la garde indique : *« On a fait des préparations contre les tanks anglais. On a creusé des trous profondes dans les routes et de gros troncs d'arbres ont été abattus pour empêcher leur avance. Des canons à tir rapide de 7 cm servis par des artilleurs de marine ont été placés entre la première et la seconde ligne et leur rôle sera de tirer sur les tanks ».* Il semblerait qu'il y ait ici une erreur de retranscription, le calibre des canons étant sans doute de 7,7 cm, le fameux 77 allemand.

Le bulletin de renseignement n°93 de la 6e armée française, daté du 20 avril 1917, est particulièrement intéressant. Grâce à l'interrogatoire de prisonniers capturés le 16 avril, il permet donne des détails précis sur un nouveau type d'unité : « Au cours des dernières opérations, on a capturé des prisonniers appartenant à trois batteries spéciales contre tanks (Nahkampfbatterien) (...) Ces formations spéciales ont été créées en janvier 1917 et entrent dans la composition d'une série numérotée à partir de 200. Les batteries contre tanks ont été formées par prélèvement de matériel et de personnel sur divers régiments d'artillerie de campagne, qui ont dû ensuite être recomplétés. Ce sont, en principe, des organes d'armée, répartis suivant les circonstances sur différents points du front et rattachés aux divisions qui occupent successivement le secteur. Les batteries identifiées sur notre front [le Chemin des Dames] sont venues en position au milieu du mois de mars.

Chaque batterie se compose de six pièces de 77 mm du type connu (roues plus basses que dans les pièces ordinaires) ; elle est divisée en trois sections de deux pièces (...) Les obus dont on se sert sont des obus percutants avec ou sans retard, peints en gris, pourvus d'un manchon d'acier (Panzerkappe) qui doit les rendre plus pénétrants. Approvisionnement de 800 obus par pièce.

La batterie est commandée par un lieutenant. le personnel comprend six sous-officiers, 50 hommes. Chaque pièce est commandée par un sous-officier. Les batteries ont pour mission principale mais non exclusive de tirer sur les tanks. Le sous-officier chef de pièce ne peut tirer sur un autre objectif qu'avec l'autorisation du commandant de la batterie. Il ne peut tirer sur l'infanterie que si elle a franchi la première ligne ».

Tactiques et armes antichars

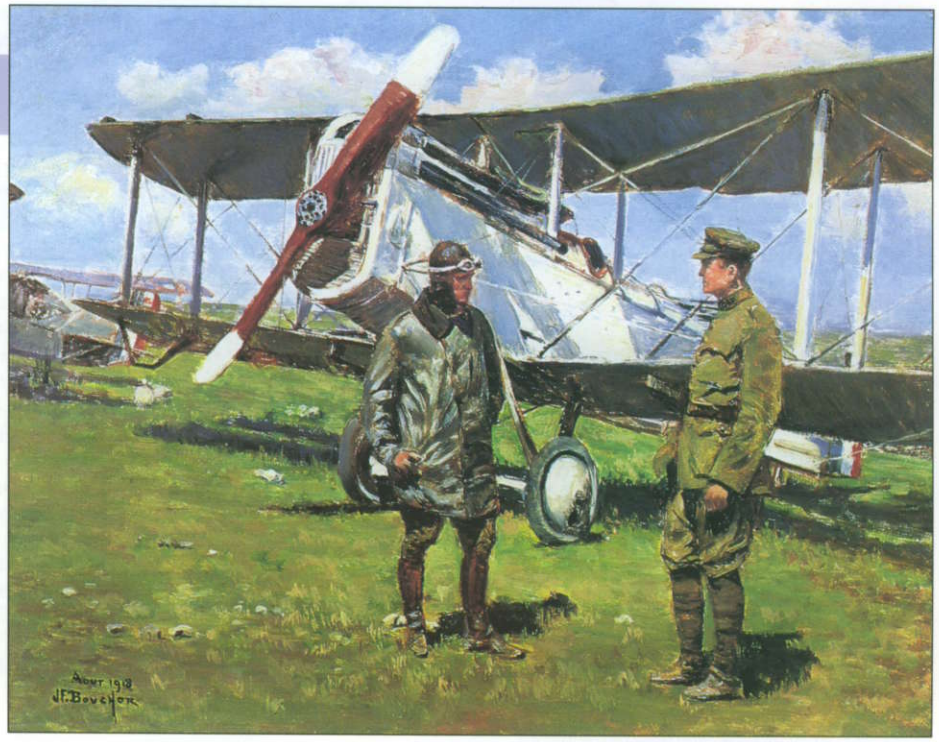
L'artillerie est donc préparée à recevoir les chars. Plus tard dans la guerre, en 1918, les unités de Minenwerfer recevront un affût leur permettant de faire feu en tir tendu contre les tanks avec les mortiers de tranchées de 76 mm. L'infanterie aussi reçoit des directives. Voici celle du général Runckel, de 43. Reserve Division, datée du 28 mars 1917 : *« Lors de l'entrée en action des tanks, il faut d'abord observer la direction de leur marche en avant. Aux endroits où le tank franchira probablement la tranchée, on se retirera à droite et à gauche derrière les épaulements les plus proches. Les épaulements offrent une protection suffisante contre les engins de combat que porte le char d'assaut, mitrailleuses et pièces de petit calibre. Courir en arrière pour échapper à l'action de ces engins est se vouer à une perte certaine. Il n'est permis dans aucun cas de se glisser dans les abris car l'infanterie assaillante suit pas à pas les tanks. La surveillance du terrain en avant des lignes ne doit pas souffrir un seul instant de l'impression produite par l'approche des monstres.*

La destruction des tanks est l'affaire de l'artillerie. Les troupes qui occupent la tranchée doivent avoir confiance dans l'arme-sœur et se dire qu'en très peu de temps elle réussira à contre-battre avec succès un objectif aussi favorable ».

Dès 1917, des cours sont effectués à l'arrière pour que les officiers, les sous-officiers et les caporaux puissent s'entraîner à la lutte contre les chars. Dans le même temps, de nouvelles pièces antichars font leur apparition au front, et un rapport allemand du mois de mars 1917 parle de deux types de canons :

« En plus des batteries de 77 de combat rapproché, on affectera aux corps, pour combattre les tanks à courte distance, des canons de tranchées de 37 mm (3,7 cm.Gr.K.) et des canons de 5 cm sur affût cuirassé (5 cm K.i.P.L.), suivant le nombre de ces canons qui sera disponible.

Etant donné leur construction, les canons de tranchées de 37 mm ne peuvent être installés trop en avant pour la lutte contre les tanks ; d'autre part, ils n'ont qu'une faible portée (600 à 800 m au maximum) (...)



L'aviation joue un rôle de plus en plus important, notamment au niveau des missions d'appui au sol et d'interdiction. A la fin de la guerre, les belligérants utilisent de façon presque systématique l'appui aérien au cours de leurs offensives. ***Avion American liberty en 1918, Joseph-Félix Bouchor, musée de Blénancourt, photo RMN.***

Le canon de 5 cm sur affût cuirassé (poids de 2,4 kg environ) doit être considéré comme ayant une bien plus grande valeur pour la lutte contre les tanks que le canon de 37 mm. On peut même en attendre de bons résultats à 1 000 ou 1 200 m. Les munitions spéciales pour la lutte contre les tanks vont bientôt être prêtes. Le canon a un grand champ de tir latéral et, s'il est bien placé, il peut battre un secteur de 2 km de large ».

En juillet 1917, Ludendorff écrit lui-même une directive dans laquelle il rappelle que toutes les pièces d'artillerie, y compris les lourdes, doivent être prêtes à ouvrir le feu sur les tanks. Et il conclut :

« En raison de leur allure lente et lourde, les tanks sont des objectifs excellents ; ils sont, malgré leur blindage, très vulnérables. Il n'y a pas lieu de les craindre si la défense est bien organisée, l'expérience l'a prouvé. Mais il va de soi que l'artillerie et l'infanterie doivent, avec le plus grand calme, voir venir leurs attaques. Des tirs de mitrailleuses exécutés avec adresse et sang-froid contre les embrasures des tanks peuvent aussi mettre ces engins hors de combat ; l'infanterie doit savoir qu'au besoin, dans des cas isolés, elle peut se tirer d'affaires par ses seules ressources ».

Ce texte date d'avant la bataille de Cambrai. Après celle-ci, Ludendorff revoit quelque peu ses opinions. D'abord, les mitrailleuses ne sont plus jugées comme suffisantes, sauf lorsqu'elles sont dotées de balles perforantes, et des fusils antichars de 13 mm sont livrés aux troupes en 1918, normalement au nombre de 28 par division. Les Minenwerfer sur affût antichars sont généralisés et Ludendorff insiste sur le fait que l'infanterie ne doit plus seulement chercher à se dérober aux attaques des chars en attendant que l'artillerie les détruisent, mais qu'elle doit entamer la lutte contre eux, avec le fusil de 13 mm bien sûr, mais aussi avec des grenades à main. Certes, employées isolément, elles n'ont aucune efficacité, mais des charges concentrées (geballte Ladung) de quatre grenades ou plus, attachées ensemble, doivent être lancées sous les chenilles par certains hommes. Dans chaque compagnie d'infanterie, quatre hommes, choisis parmi les plus braves, suivent un cours de trois semaines à l'arrière. Ils y apprennent à monter sur le char en marche, par l'arrière et à jeter la charge mortelle par la prise d'air du moteur. Ajoutons enfin que la défense contre les chars est complétée par des fossés et des champs de mines.

Du role de l'aviation

Les chars sont évidemment l'arme nouvelle par excellence de la fin de la Première Guerre mondiale. Mais l'aviation, qui n'est pas une nouveauté, voit son engagement totalement transformé en 1918, avec l'entrée en lice d'unités d'attaque au sol de plus en plus nombreuses.

En prévision de la grande offensive allemande de mars 1918, le commandant de l'aviation, le général Ernst von Hoeppner crée une branche vraiment offensive dans ses formations aériennes, les Schlachtstaffeln (escadrilles de bataille), qui deviendront par la suite des Schlachtgeschwadern. Les « Schlachtstas » n'ont pas connu la même notoriété que les fameuses « Jastas » de chasse, mais elles sont pourtant beaucoup plus offensives que ces dernières. Jour après jour, ce sont elles qui portent le combat contre les Britanniques et les Français, alors que les chasseurs sont sur la défensive le plus souvent.

Les Schlachtstas sont utilisées pour la première fois pendant la bataille de Cambrai, avec un grand succès lors de la contre-attaque allemande, à tel point que la commission d'enquête qui se réunit après l'échec britannique à Cambrai mentionne les Schlachtstas comme l'une des causes de la réussite allemande. Ces unités sont dotées de biplaces solides et maniables, bien armés et emportant des bombes légères pour l'attaque au sol. Ce sont des avions de type CL, comme le Halberstadt CL II et le Hannover CL II/III, apparus à partir de septembre 1917.

Dans un document allemand daté du 20 février 1918, le rôle des Schlachtstas est ainsi défini :

« 1. L'emploi d'avions volant bas au-dessus du champ de bataille et leur coopération avec le combat qui se déroule au sol, en ouvrant le feu à la mitrailleuse ou en attaquant avec des bombes et des grenades à main, est particulièrement efficace du point de vue du moral, à la fois pour nos troupes et pour celles de l'ennemi.

2. L'emploi systématique dans la bataille de formations aériennes comme les Schlachtstas est

Des cavaliers de l'armée Mangin traversent Corcy en septembre 1918. Bien que le char de combat ait fait son apparition, la cavalerie reste toujours présente sur le champ de bataille. Il en sera toujours de même vingt ans plus tard. ***J.-F. Bouchor, musée Blérancourt, Photo RMN.***

Plusieurs vues du char français Renault FT 17. Ce magnifique char de combat pour l'époque démontre bien la différence de mentalité avec les Allemands, qui ne construisent qu'une dizaine de blindés pendant la guerre et de fait ne les utilisèrent jamais en nombre. Mais contrairement aux Alliés, ils retiendront bien la leçon durement apprise... ***Photos taillandier, IWM, et Roger Viloet.***

d'une extrême importance. Dans l'offensive, les avions de combat volent en avant de l'infanterie et la précède, forçant l'ennemi à réduire son feu d'infanterie ou d'artillerie. Dans la défensive, l'apparition d'avions de bataille montre la preuve visible aux troupes durement engagées que le haut commandement reste au contact de ce qui se passe au front et emploie tous les moyens possibles pour soutenir les troupes combattantes. La foi en une défense réussie est alors augmentée.

L'objectif des Schlachtstas est de secouer les nerfs de l'ennemi par des attaques répétées en formation serrée et d'obtenir ainsi une influence décisive sur le cours de la bataille. Elles causent la confusion jusque sur une distance considérable dans les arrières de l'ennemi, disloquent le trafic routier et causent des pertes appréciables aux renforts qui se hâtent vers le champ de bataille.

(...) Les Schlachtstas sont composées de six appareils (...) Plus de six machines sont difficiles à contrôler [en formation serrée]. Quand plusieurs escadrilles sont concentrées en un Schlachtgeschwader, de trois à six Schlachtstas, opérant sur le même secteur d'attaque, elles devront opérer depuis le même aérodrome. »

Du côté allié aussi, l'aviation est destinée à intervenir massivement dans la bataille. Ce sont probablement les Français qui vont le plus loin dans ce domaine, lorsqu'ils créent, le 14 mai 1918, la division aérienne. Celle-ci est commandée par le général Duval. Voici ses objectifs : « *Le but recherché est de coordonner de façon efficace l'action de toute l'aviation de combat et de bombardement réservée au GAR (groupe d'armées de réserve) ; en même temps de jeter les bases de la future organisation des masses d'aviation offensive. La division aérienne travaillera, par son aviation de chasse et de bombardement de jour, sur le front du Groupe d'armées de réserve en liaison, à gauche, avec l'armée anglaise et à droite avec le Groupe d'armées du Nord (GAN) ; par son aviation de bombardement de nuit et ses organes de reconnaissance, sur l'extrême arrière de l'ennemi aussi bien que dans la zone de bataille* ».

L'aviation de nuit comprend deux groupements de bombardement nuit et deux groupes indépendants qui seront ensuite réunis en un troisième groupement. La composition des groupements de jour nous intéresse plus, car ils interviennent plus directement dans la bataille terrestre :

A. Le groupement Ménard (PC à Montagne) avec :

– l'escadre de combat 1 : GC 15 et 18 à Montagne, C 46 à Airaisnes ;

– l'escadre de bombardement 12 : GB 5, 6, et 9 à Fouilloy.

B. Le groupement Féquant (PC à Tillé)

– aviation de combat : GC 11 à Tillé, GC 13 et 17 et Br.220 à Fouquerolles ;

– aviation de bombardement : GB 3 à Fourneuil, GB 4 à Villeneuve-le-Roy.

L'avion principal est le Breguet 14, un excellent appareil, rapide et robuste. Il doit cependant être escorté, soit par la chasse monomoteur (SPAD XIII et Nieuport 28), soit par des appareils d'escorte, les Caudron bimoteurs R.XI. « *Ce sont de véritables forteresses volantes*, écrit René Martel en 1939, dans son « Avia-

tion française de bombardement », *flanquées par deux postes de mitrailleuses doubles, à l'avant et à l'arrière de l'appareil (...). Ses pilotes le manient avec aisance, condition essentielle de succès dans le combat aérien. Ses tireurs sont des tireurs d'élite, formés à l'école de Cazaux, aguerris dans les écoles de combat et d'acrobaties* ». Quant au bombardement de nuit, il ne compte qu'un seul d'appareil, le Voisin à moteur Renault de 280 ch.

La reine des bataille

Malgré l'apparence des chars, malgré l'arrivée massive d'une aviation spécialisée, les Allemands frappent les premiers, en mars 1918 et obtiennent des succès immenses en employant de vieux ingrédients : l'artillerie et l'infanterie. mais il ne s'agit plus de reprendre les malheureuses recettes de 1916, à Verdun. Souplesse et surprise sont les deux maîtres mots de Ludendorff, là où Falhenhayn n'avait utilisé que lourdeur et évidence.

Le meilleur exemple de l'utilisation de l'artillerie est celui de l'offensive du 21 mars 1918, dans la Somme. Le plan est conçu par l'Oberst Bruchmüller, un protégé de Ludendorff. Pour conserver l'effet de surprise, il est décidé de se limiter à un bombardement de 5 heures, avec quelques 6 473 canons et 3 522 mortiers de tranchées. Mais les canons vont tirer à eux seuls 1 160 000 obus, c'est-à-dire un peu moins que les 1 500 000 obus tirés en sept jours par les Britanniques durant la préparation de la bataille de la Somme ! Cela va demander des prouesses de la part des artilleurs allemands.

A part son intensité extrême et sa brièveté, le bombardement allemand inaugure quelques nouvelles données. Tout d'abord, les gaz

Les chars alliés

Les premiers chars apparus sur le terrain sont les tanks britanniques, les Mark I ayant attaqué à Flers-Courcelette, dans la Somme, en septembre 1916. En 1918, ce modèle dépassé n'existe plus au front, à part peut-être quelques exemplaires transformés en engins de transmission. Les gros effectifs sont fournis par le Mark IV, qui a montré ses qualités lors de la bataille de Cambrai. Il est toutefois peu commode d'utilisation, en raison d'un système d'embrayage qui demande les services de pas moins de quatre hommes !

Le modèle suivant, le Mark V, dispose d'un embrayage Wilson Epicyclic, utilisable par un homme seul. Son moteur est plus puissant et le blindage a été porté à 14 mm. Il dépasse les 7 km/h, ce qui est une performance par rapport aux précédents modèles. Il apparaît à partir du mois de juillet 1918. Autre char britannique, le Whippet est un char dit léger, bien qu'il soit en fait très volumineux. Il se déplace à 12 km/h, ce qui est excellent, mais ne dispose que de mitrailleuses Hotchkiss placées dans une casemate et non d'une tourelle. Les Whippets entrent en action pour la première fois le 26 mars 1918, pour tenter de freiner l'avance allemande dans la Somme.

Du côté français, le premier char opérationnel est le Schneider, équipé d'un canon de 75 mm et de plusieurs mitrailleuses. Il fait ses débuts lors de l'offensive du 16 avril 1917 au Chemin des Dames, au prix de pertes terribles. Des améliorations lui sont apportées ensuite, notamment un renforcement du blindage et le passage à l'arrière des réservoirs de carburant. L'engin a des performances très moyennes, surtout en ce qui concerne le franchissement des tranchées. Il avance à 8 km/h. L'autre char lourd français, le Saint-Chamond, date de la même époque que le Schneider, mais il n'est pas prêt en même temps, en raison de graves problèmes techniques qui ne seront d'ailleurs jamais résolus. Le char, basé sur un châssis Holt Caterpillar rallongé, est très mal conçu, car la caisse dépasse de façon démesurée derrière et devant les chenilles : il est donc très mal à l'aise en tout terrain, ce qui est un comble pour un char dont c'est la seule vocation. Le système de transmission électrique est très intelligent, mais il est fragile et peu sûr, ce qui handicape encore un plus le Saint-Chamond, dont la carrière ne sera pas brillante.

Douze Saint-Chamond sont utilisés le 5 mai 1917 au Chemin des Dames, puis 20 au Fort de la Malmaison, le 23 octobre. Il est utilisé pour la première fois en quantité lors de la contre-offensive de Mangin pendant la bataille du Matz, le 11 juin 1918, avec les groupements X, XI, XII. Sur les 103 Saint-Chamond employés, 42 sont mis hors de combat. Notons que la proportion est pire au sein du groupement III de Schneider, qui perd 31 de ses 56 engins.

Le troisième char français, le plus connu car le meilleur, celui que qui sera le véritable père de tous les chars modernes, est le petit Renault FT-17. Conçu par Louis Renault et son fidèle second, Serre, le char montre le génie industriel de ces deux hommes. L'emploi du moteur de 18 ch d'une voiture de tourisme est particulièrement bien venu, car il permet une construction rapide et à grande échelle, sans qu'il soit besoin de longues mises au point d'un moteur nouveau. La suspension est bien meilleure que sur tous les autres chars de l'époque et la tourelle tournant sur 360 degrés est également un trait de génie. Le FT-17 n'est pas rapide, mais il est très maniable et sa mobilité surprend les Allemands. Construit en très grande quantité, il est utilisé pour la première fois le 31 mai 1918 en petit nombre, mais à la fin de la guerre, il équipe pas moins de 27 bataillons. ❐

Amateurs de la Grande Guerre, historiens et bibliophiles,

L'Association 1914-1918

vous propose :
- un abonnement d'un an, soit quatre numéros trimestriels, à sa revue de 48 pages, La Grande Guerre Magazine ;
- la possibilité d'écrire dans la revue ;
- des petites annonces gratuites ;
- un site internet avec des liens vers les autres sites consacrés à la Première Guerre mondiale et un forum d'échange d'idées ;
- des visites sur des sites du front inconnus, ou généralement interdits au public ;
- des rééditions de livres disparus ;
- la vente de livres non disponibles en France ou mal diffusés.

La cotisation annuelle est de 160 francs. En souscrivant aujourd'hui vous recevrez les trois numéros parus cette année, dont le n° 21 qui vient à peine de paraître, puis le n° 22, au mois de décembre.
Ne manquez pas cette source d'informations actuellement inégalée en France, avec des articles sur les sujets les plus variés.
La Grande Guerre Magazine a été créée au moment de la fondation de l'association 1914-1918, en 1990.
Elle est dans sa huitième année d'existence et 21 numéros sont parus. Tous les sujets sont abordés : études de nos adhérents sur différents aspects de la guerre, nouvelles du front, c'est-à-dire des associations, des parutions de nouveaux livres, des ouvertures de musées, de sites, etc.
Chaque numéro de la revue comprend également la publication de témoignages et de mémoires inédits.
En 48 pages, le lecteur découvre une foule de documents et d'informations impossibles à trouver ailleurs.
Pour connaître le sommaire de tous les numéros parus, retrouvez-nous sur internet, au site suivant :

www.histoire.org/asso14-18/index.htm

Le directeur de la publication (et président de l'Assocation 1914-1918) est Yves Buffetaut, bien connu des lecteurs des revues du groupe Histoire et Collections. La rédactrice en chef est Véronique Villié.

❐ Je suis intéressé par l'Association 1914-1918,

❐ J'adhère pour l'année 1998 au prix de 160 francs. Je recevrai trois numéros immédiatement, le quatrième étant publié en décembre 1998.

❐ J'adhère pour l'année 1998 et 1999 au prix de 320 francs.
En plus des numéros de 1998, je recevrai les numéros de 1999 en mars, juin, septembre et décembre.

❐ J'achète Honour Bound, The Chauchat Machine Rifle, Collector's Grade par Yves Buffetaut et Gérard Demaison, 209 pages en anglais, au prix de 230 francs, port compris.

Nom :.....Prénom :.....
Adresse :.....
Code Postal :.....Ville :.....

Je joins un chèque libellé à l'ordre de l'Association 1914-1918 à l'adresse suivante :

Association 1914-1918, BP 405, 27404 Louviers Cedex, France

Les Stoßtruppen

En 1918, la composition de l'infanterie allemande est très classique, avec des régiments à trois bataillons. Dans chaque bataillon, il y a quatre compagnies d'infanterie et une compagnie de mitrailleuses. Chaque compagnie se divise en trois Zug (peloton) et on trouve quatre sections dans un Zug. La subdivision la plus petite est le Gruppe, qui se compose de huit hommes et un caporal ou un soldat de première classe.

L'infanterie allemande possède la particularité, en 1918, de compter des unités spéciales d'assaut au sein de la plupart des divisions. Celles-ci ont été créées en 1916, à l'époque de la bataille de Verdun, mais elles ont pris une extension de plus en plus grande en raison des bons résultats obtenus. Ces unités de Stoßtruppen regroupent les meilleurs combattants prélevés au sein d'une division d'infanterie, c'est-à-dire ceux qui font preuve d'initiative et de compétence. Ces deux qualités sont ensuite développées grâce à un entraînement spécial. A la fin de 1916, ce qui correspond d'ailleurs à l'arrivée à la tête de l'armée allemande de Hindenburg et Ludendorff, une Sturmkompanie est créée dans de nombreuses divisions. Elle consiste normalement en un officier et 120 hommes. Cette compagnie est organisée en trois pelotons, ce qui permet d'en attacher un à chaque régiment.

Ces unités sont principalement utilisées pour des patrouilles, pour monter des raids contre les tranchées ennemies et comme première vague d'assaut dans les opérations offensives. On notera que les effectifs des Stoßtruppen sont particulièrement minces : 40 hommes seulement pour un régiment de 3 000 hommes, c'est fort peu. Il s'agit vraiment de combattants d'élite ! Cette faiblesse des effectifs en Stoßtruppen n'est pas gênante lorsqu'il s'agit seulement de coups de mains dans la guerre des tranchées. En revanche, pour une grande offensive, il est nécessaire de disposer de moyens plus importants. C'est pourquoi un Sturmbataillon est constitué dans chaque armée sur le front occidental. Il permet de disposer d'un millier de combattants d'exception pour les opérations d'envergure. La composition de ce bataillon est la suivante :

- quatre compagnies d'assaut ;
- une batterie d'artillerie d'infanterie ;
- un détachement de Minenwerfer léger ;
- un détachement de lance-flammes léger ;
- une compagnie de mitrailleurs ;
- une compagnie de soutien logistique.

Les bataillons de Stoßtruppen sont envoyés au front pour des raids ou des opérations spéciales, mais il ne reste en première ligne que le temps de mener ces opérations. Le reste du temps, ils sont à l'arrière, où ils servent d'école d'entraînement pour les Stoßtruppen des différentes divisions. Ils portent la dénomination de Grenadiers. Leur armement est classique : pistolet 08 pour les officiers, fusil Mauser modèle 98 pour les hommes. La grenade est cependant leur arme de prédilection, car elle convient parfaitement à la lutte dans les tranchées. Il s'agit principalement de la grenade classique, la Stielhandgranate, dont le retardement est de 5 secondes et demi, mais une version plus offensive de la grenade à manche est également livrée aux Stoßtruppen, avec un retardement de seulement deux à trois secondes... Les mitrailleuses sont de deux types, la Maxim 08 et surtout la mitrailleuse légère 08/15, une arme excellente apparue en mars 1917.

On ne trouve pas d'équivalent côté allié aux Stoßtruppen. Les corps francs, dans lesquels s'est illustré tout particulièrement Joseph Darnand, sont des unités ad hoc de soldats d'élite, rassemblés pour des coups de mains ou la recherche de renseignement, mais qui n'existent pas de manière permanente et ne s'inscrivent pas dans une tactique nouvelle. Enfin, les nettoyeurs de tranchées sont exactement ce que leur nom veut dire : des soldats chargés de suivre l'assaut et de sécuriser le terrain. Une tâche d'assassin en fait... Notons à ce sujet que le corps à corps à la baïonnette n'est qu'une invention et que la vie des Stoßtruppen est trop précieuse pour être risquée dans un combat aussi aléatoire. De telles unités ne s'attardaient pas dans les tranchées, leur rôle était de percer pour atteindre les arrières de l'ennemi. De même, quoi qu'en dise Erich-Maria Remarque dans *A l'ouest, rien de nouveau*, la bêche n'a jamais été utilisée comme une arme d'assaut. Rappelons d'ailleurs que Remarque n'a été en première ligne qu'un temps très court et que son livre est certainement un bon roman, mais un très mauvais livre documentaire ! ❐

Photo posée de Stoßtruppen du Inf. Regt. 120 à Cambrai en 1917. Les Allemands réinventent la guerre de mouvement. ***Photo BunderArchiv.***

seront employés sur une vaste échelle, avec un mélange de phosgène et de gaz lacrymogène ; en effet, les masques britanniques sont efficaces contre le phosgène, mais pas contre le gaz lacrymogène et les Allemands espèrent que les fantassins ennemis arracheront leur masque pour se frotter les yeux, inhalant en même temps du phosgène mortel. Les artilleurs britanniques seront visés par un cocktail spécial : quatre obus à gaz pour un obus explosif.

Le bombardement ne se limitera pas aux tranchées de première ligne, mais aussi à l'arrière, c'est-à-dire aux croisements, aux états-majors et aux positions d'artillerie.

Les tactiques utilisées par l'infanterie allemande en 1918 sont encore plus innovantes que celles de l'artillerie. Elles sont dues à un officier subalterne, le Hauptmann Geyer. Il n'est plus question de suivre pas à pas un barrage d'artillerie roulant, à la méthode anglaise ou française, en prenant bien soin de garder ses flancs couverts. Geyer prône exactement le contraire : la troupe recevra l'ordre de marcher dans une direction, aussi vite que possible, sans tenir le moindre compte de ce qui se passe sur les flancs.

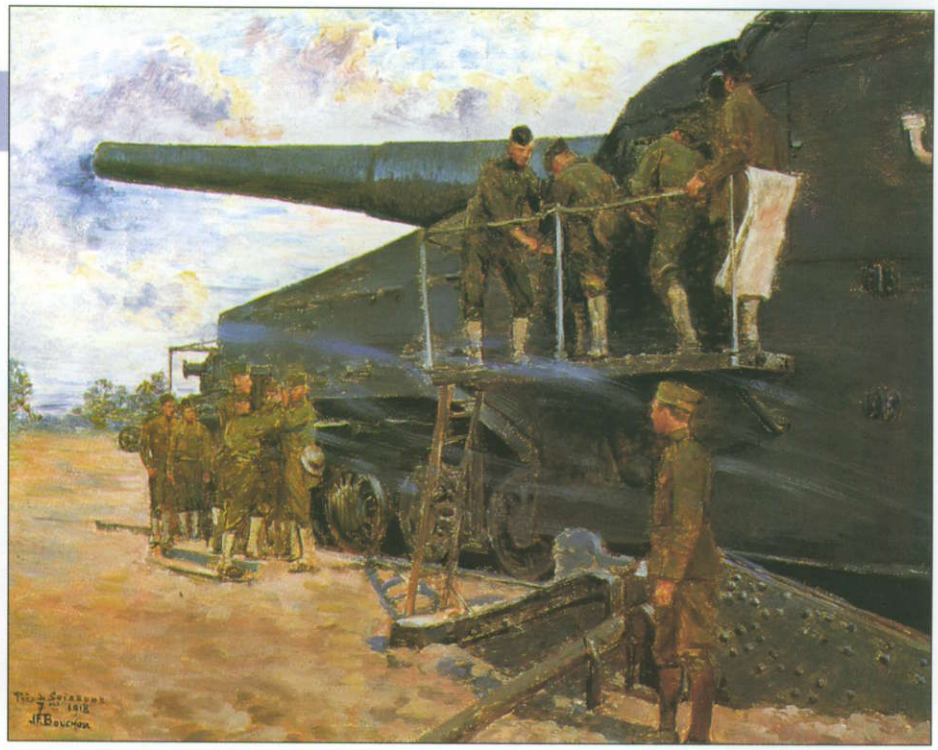
La première vague d'assaut allemande sera composée de Stoßtruppen (troupes de choc), c'est-à-dire de soldats entraînés à cette tactique d'infiltration. Plutôt que de tenter de réduire des poches de résistance ennemies, ils devront rechercher les points les plus faibles et s'enfoncer le plus profondément possible dans les lignes britanniques, une tactique qui sera réutilisée lors de la Blitzkrieg, avec les Panzer. Les Stoßtruppen seront secondées par un barrage roulant, surnommé Feurwalz, qui avancera de 200 mètres toutes les quatre minutes.

Derrière les Stoßtruppen suivront des Kampfgruppen d'allure plus orthodoxe, chargés de réduire les poches de résistance, à la grenade, à la mitrailleuse, mais aussi et Minenwerfer et, ce qui est nouveau, au canon de 77 mm, les pièces de campagne étant placées pour l'occasion sous le commandement direct des officiers d'infanterie.

Un contexte stratégique favorable

Les succès allemands du début de l'année 1918 s'expliquent aussi par un succès diplomatique obtenu en janvier : la signature du traité de Brest-Litovsk, par lequel la Russie bolchéviste quitte la guerre. Ceci autorise les Allemands, pour la première fois depuis le début des hostilités, à combattre sur un seul front. Ils obtiennent ainsi une supériorité numérique qui n'existait plus depuis la fin de la bataille de la Marne, en septembre 1914. Sur le terrain, cela se traduit d'une façon impressionnante : à Quéant, par exemple, six bataillons d'infanterie anglais vont faire face à 45 bataillons allemands ! C'est un exemple extrême, mais partout, la supériorité numérique allemande est considérable.

Cet état de fait est également dû à une crise larvée britannique entre David Lloyd-George, le premier ministre et Douglas Haig, le général en chef britannique. Le second a mené durant l'année 1917 une série d'offensives très coûteuses en vies humaines (surtout celle d'Ypres) et pour éviter qu'il ne recommence en 1918, Lloyd-George, plutôt que de prendre le risque politique de le renvoyer, préfère lui couper les vivres, en l'occur-



L'artillerie reste la reine des batailles durant la guerre, en effet plus de 40 % des pertes sont causées par les bombardements. De plus, des progrès certains ont été fait au cours du conflit, il est loin le temps ou, par erreur, des bataillons entiers disparaissaient sous les obus de leur propre artillerie. Dès 1917, les plans de feux sont soigneusements préparés et l'artillerie est capable de jouer son vrai rôle d'appui. ***Près de Soissons en septembre1917, J.-F. Bouchor, Musée Blérancourt, photo RMN***

rence garder en Angleterre toutes les nouvelles recrues. C'est donc une armée en sous-effectif qui est attaquée par les Allemands. La lâcheté politique mène au désastre...

Il n'est pas possible de parler de 1918 sans évoquer le rôle des Américains. Fort de leur hégémonie politique et culturelle actuelle, les Etats-Unis ont la fâcheuse tendance à se présenter comme les libérateurs de l'Europe, en 1944 évidemment, mais également en 1918. Rien n'est plus éloigné de la vérité. L'armée américaine n'était pas encore prête au combat lors des offensives de Ludendorff, qui ont été arrêtées par les Britanniques et les Français seuls ou presque (il y avait quelques divisions isolées portugaises, italiennes et américaines au front durant les six premiers mois de 1918). Lorsque les Américains sont prêts, en septembre et octobre 1918, ils participent en effet à la bataille avec courage et détermination, souffrant des pertes énormes, mais il ne faut pas oublier que leur participation à la bataille finale n'est possible que grâce aux Européens. A son arrivée en France, l'armée américaine ne disposait en effet d'aucun avion, d'aucun char, d'aucun canon et ce sont les Français et les Anglais qui leur en ont fourni. Même l'assertion plus modeste, en cours dans les années 20, selon laquelle l'intervention militaire américaine avait été « la feuille morte brisant le dos du chameau surchargé », est erronée.

Politiquement, cependant, l'arrivée des Sammies en France a eu une grande portée. Après l'échec de l'offensive de la Paix, en juillet 1918, les Allemands ont été confrontés à une très dure réalité : n'ayant pu gagner rapidement, ils n'ont plus aucune chance de succès, puisque l'arrivée massive des troupes américaines, à partir de la fin de l'année 1918, va mener à une offensive alliée tellement puissante, en 1919, que l'armée allemande ne pourra y faire face. Ceci explique le subit armistice de novembre 1918, qui surprend tout le monde, puisque les Allemands ne sont pas encore vaincus. Ludendorff a voulu sauver la réputation et l'honneur de l'armée allemande en demandant la paix avant que le raz de marée n'emporte tout. ❐

Modelcenter Baillien

TURNHOUTSEBAAN 219
2140 BORGERHOUT (BELGIQUE)
TEL : 03. 236. 97. 08
FAX : 03. 235. 25. 98

Maquettes – Modèles Réduits – Trains Electriques – Jeux Tactiques

PORTES – OUVERTES
7 et 8 novembre 1998

Le 8 novembre ouverture de 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 17h

Demandez le prospectus
avec toutes nos promotions

VENTE PAR CORRESPONDANCE – VISA – EUROCARD

Combat naval entre les frégates françaises *La Nymphe* et *L'Amphitrite* et le vaisseau anglais *L'Argo* devant Tortosa, le 11 février 1783. *P.-J. Gilbert, Versailles, photo RMN.*

L'EMPIRE DES MERS

Règles de combats navals 1740 - 1815

VOILE ennemie par bâbord amure ! Branle-bas de combat ! Paré à la manœuvre ! Tout le monde à son poste ! Ouvrez les sabords ! Paré à faire feu !

Thomas Baynaud

L'empire des mers est une règle de combats navals tactiques qui vous permettra de revivre les combats épiques livrés par les navires des différentes puissances de la fin du XIX[e] siècle pour la domination des mers et des océans...

0- Introduction

Pour jouer, vous aurez besoin de dés à six faces (notés d6), d'un crayon à papier et d'une règle rigide. Les différents outils de navigations sont fournis en page 48.

Les modèles utilisés sont au 1/1200. Toutefois, l'échelle 1/2400 que propose Hallemark peu aussi être employée (il suffit de diviser par deux les soclages cités plus loin).

La marque Langton fournit toute une gamme de produit allant du vaisseaux de 120 canons a la barque, de différents pays. Ce fabriquant à eu la bonne idée de fournir d'un côté le coques et de l'autre différents types de voilures pouvant représenter aussi bien un navire au port, qu'un bâtiment toutes voiles dehors (bonnettes comprises [1]). De plus, vous pourrez trouver chez ce fournisseur des éléments de décors allant de la cale sèche au batteries côtières qui pourront servir dans les extensions à venir. GHQ propose également une gamme de vaisseaux moins nombreuse mais plus détaillée. Leurs produits sont d'une gravure plus fine mais moins harmonieuse, et les voiles fournies sont d'un seul modèle et de mauvaise qualité.

Le soclage est fonction de la taille réelle du navire qu'il représente :

- vaisseaux de 1[er] rang (90 canons et plus) et 2[e] rang (entre 80 et 88 c.) : 85 mm x 40 mm.
- vaisseaux de 3[e] rang (entre 70 et 78 c.) et 4[e] rang (entre 50 et 68c.) : 75 mm x 40 mm.
- frégates : 65 mm x 40 mm.
- autres : 50 mm x 20 mm.

1- Mise en place du jeu

1.1 - L'océan

La partie commence par la détermination d'un nord relatif sur la table. Celui-ci est matérialisé par la boussole qui est fournie. Pour plus de commodités, nous vous conseillons de définir une aire de jeu carrée qui permettra ainsi de repérer plus facilement les différents points cardinaux.

1.2 - Le journal de bord

Chaque joueur remplit le journal de bord de chacun de ses vaisseaux. Pour cette raison, nous vous conseillons de photocopier l'exemplaire vierge unique fourni, en grande quantité. Pour le remplir, il suffit de noircir au stylo les cases en trop par rapport aux caractéristiques de bases données (voir tableaux des caractéristiques). Ensuite chaque joueur fera apparaître au crayon à papier les pertes subies.

1.3 - Mise en place

Pour le premier tour uniquement, la dernière phase de la séquence de jeu (voir 2) a lieu en premier. Chaque joueur détermine la voilure et les munitions de ses vaisseaux avant toute chose. Attention au choix des munitions, il est recommandé de lire, avant de les choisir, le chapitre qui les concerne.

2 - Séquence de jeu

1 - Détermination du vent, et mise en place des voilures.
2 - Phase de commandement.
3 - Mouvements.
4 - Emmêlement, grappins et détermination des équipes d'abordage.
5 - Tirs.
6 - Abordages et mêlées.
7 - Choix des voilures et des munitions.

3 - Détermination du vent et mise en place de la voilure

Lors du 1[er] tour, une fois les navires de chaque adversaire positionnés, un joueur jette 1d6 et définit la direction d'où souffle le vent comme suit : 1, 2 = N ; 3 = E ; 4 = O ; 5, 6 = S. Cette détermination peut ne pas avoir lieu si les joueurs se mettent d'accord sur la direction du vent, ou en cas de scénario.

3.1 - Changement de direction du vent

Tous les quatre tours, un joueur fait un test pour savoir si le vent change de direc-

1- Ce sont de petites voiles placées en bout de vergue portant la surface de voiles à son maximum et permettant de capter le moindre souffle de vent. Elles sont mises en place en cas de petite brise.

tion. Pour cela, il détermine le facteur de changement de direction du vent (au départ ce facteur est de 4). Si le dé est supérieur ou égal au facteur, il y a changement.

Pour déterminer ce changement, on relance le dé : 1 = pas de changement ; 2 = 45° à l'est ; 3 = 45° à l'ouest ; 4 = 90° à l'est ; 5 = 90° à l'ouest ; 6 = 180°.

S'il y a eu changement, le joueur doit à nouveau jeter 1d6, le chiffre obtenu est le nouveau facteur de changement de vent.

3.2 - Révélation des voilures

Au cours de cette phase, chaque joueur révèle la voilure qu'il avait choisi à la fin du tour précédent, en retournant le marqueur de voilure placé sur la base de son navire.

3.3 - Emploi des équipages

S'il y a changement de voilure, le joueur doit cocher le O de la section occupée de son choix. Cette occupation a une incidence sur les tirs (voir 7.2).

4 - PHASE DE COMMANDEMENT

Définition du cap d'arrivée

A l'aide d'un marqueur qu'il pose – face cachée ou hors de vue de l'adversaire – sur la rose des vents du journal de bord, chaque joueur détermine quel sera le cap d'arrivée de chacun de ses navires. A ce moment commence la phase de mouvement.

5 - MOUVEMENT

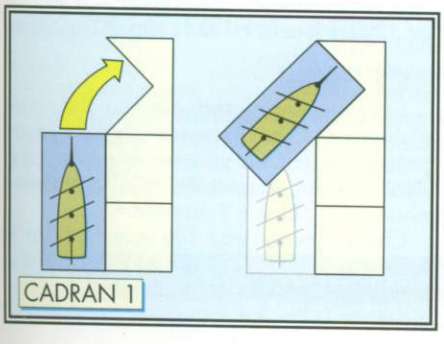
5.1 - Vitesse

Chaque joueur met à jour son journal de bord en ce qui concerne la vitesse de ses vaisseaux. Pour cela il fait évoluer le marqueur vitesse jusqu'à la position définie par le tableau d'allure, corrigée par les modifications adéquates. Chaque navire à une capacité de mouvements qui s'exprime en nœuds : un nœud = 4 cm. Cette capacité est calculée en fonction de l'état du navire (voir table de modification), et de son allure (voir table d'allure).

Pour connaître l'allure d'un navire il suffit de la lire à l'aide de la rose des vents qui permet de déterminer la position du vent par rapport au navire (voir l'encart sur la rose des vents, qui vous explique comment la monter, et comment l'utiliser).

Exemple : *Le Santissima Trinidad*, 140 canons espagnol est vent arrière en voiles de bataille. Il a donc une capacité de mouvement de 2 nœuds au départ du tour.

Cette vitesse peut augmenter ou diminuer. Si un navire change d'allure en changeant de cap, il prend automatiquement la nouvelle vitesse moins les mouvements qu'il a déjà effectué cette phase.



Le *HMS Victory* brise la ligne de bataille à la Bataille de Trafalgar. ***Figurines Langton au 1/1200.***

Exemple : le *Victory*, 110 canons anglais, à pleine voile, débute le tour par vent arrière. Il a donc une vitesse de 4 nœuds. Il fait un mouvement de 3 nœuds en avant puis effectue un changement de cap (1 nœud) qui le met de 3/4 arrière. 3 nœuds (3/4 arrière) x 2 (pleine voile) = 6 – 4 nœuds déjà dépensés égale deux. Il peut donc encore faire un mouvement de 2 nœuds.

Dans le cas où son changement de cap entraînerait un baisse de vitesse, cela provoque simplement la fin du mouvement sans pénalité.

5.2 - Initiative et mouvements

● L'ordre des mouvements est défini au début du tour par la vitesse de chaque navire. Seul le navire qui possède la vitesse la plus grande au **début du tour** a l'initiative (en cas d'égalité : le rang le plus élevé, puis la classe de son équipage, sont pris en compte). Le joueur propriétaire **peut**, s'il le désire, se déplacer en premier, mais il n'y est pas obligé, il peut décider de bouger en dernier après le mouvement des autres navires. L'ordre de mouvement des autres navires se fait dans l'ordre **décroissant** des vitesses.

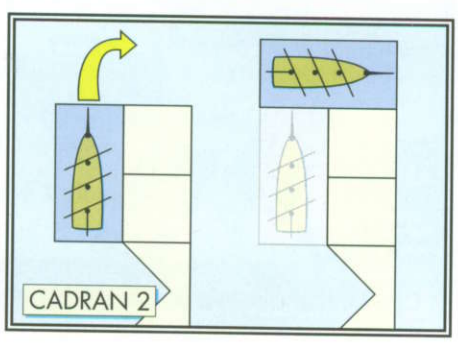
● Lorsque les vaisseaux arrivent à portée de tir, soit **6 encablures** (voir 7.2), ils se déplacent en mouvements **alternés** et **décomposés**. Les joueurs ne déplacent leurs navires que d'**un nœud** les uns après les autres, jusqu'à ce que chaque navire ait effectué la totalité de ses mouvements.

Une fois que tous les joueurs ont fait leur premier mouvement, celui qui a l'initiative doit bouger. Un joueur ne peut pas rester toute la durée du mouvement à observer les autres bouger, et faire ses mouvements en conséquence.

● **Attention** : un vaisseau doit toujours aller au bout de son mouvement.

5.3 - Changement de cap

Le changement de cap est un mouvement particulier car chaque vaisseaux se comporte de manière différente.



Il y a deux cadrans de giration dont l'utilisation dépend du navire. La possibilité de les utiliser, leur coût d'utilisation, et le nombre de changements de cap autorisé par tour, sont indiqués dans la table de giration. Nous vous conseillons de fournir autant de cadrans de giration qu'il y a de joueurs.

Tout bâtiment ayant une capacité de mouvement de **0** a, au moins, la possibilité d'effectuer un changement de cap.

Tout les bâtiments qui à la fin du tour, n'ont effectué aucun mouvement en ligne droite, subissent la dérive. Il font un mouvement dans la direction du vent (voir schémas).

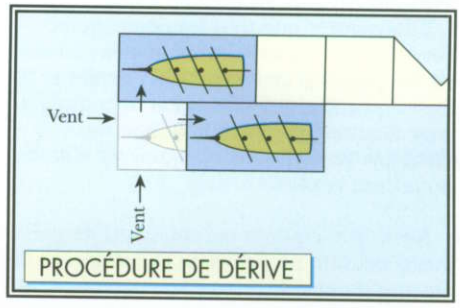
5.4 - Sortie d'abordage

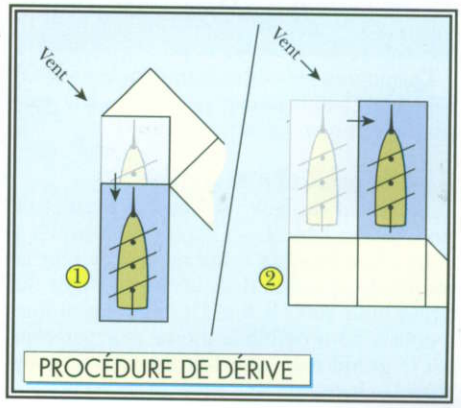
Pour séparer deux vaisseaux qui sont bord à bord, les joueurs peuvent employer le cadran en marche arrière, mais uniquement dans ce cas précis.

5.5 - Fin de phase de mouvement

A la fin de cette phase, chaque joueur dévoile son cap d'arrivée, afin que tous les participants puissent vérifier la conformité des mouvements effectués.

Si les mouvements font quitter l'aire de jeu à un navire, on le considère perdu.





Des navires hollandais représentant la flotte batave à la Bataille de Camperdown en 1797. ***Figurines langton au 1/1200.***

6 - Emmelement et grappins

6.1 - Emmêlement

Lorsque les bases de deux bâtiments entrent en contact, le joueur dont le navire éperonne l'autre fait un test.

Il jette 1d6 : de 4 à 6 les gréements se sont emmêlés. Le mouvement des navires concernés s'arrête. Sinon les joueurs passent à la phase 6.2

6.2 - Grappins

Si les gréements ne se sont pas emmêlés, les joueurs peuvent tenter de lancer des grappins sur l'adversaire. Les joueurs qui le désirent, jettent 1d6 : sur 5 où 6, les grappins ont accrochés l'ennemi. Dans l'autre cas les navires poursuivent leurs mouvements.

Pour montrer que deux navires sont en contact, on fait se chevaucher leurs bases.

6.3 - Tentative de séparation

A se moment du tour de jeu et seulement à ce moment là, les joueurs peuvent tenter de se dégager. Tous ceux qui le désire jettent 1d6 : de 1 à 3 le dégagement est réussi.

6.3 - Détermination des équipes d'abordage

On affecte les différentes bordées à la défense, ou à l'abordage, en notant secrètement leurs effectifs sur un bout de papier.

Il faut noter que tout les équipage occupés à aborder ou à défendre ne peuvent servir les pièces d'artillerie. Ceci explique le malus qu'entraîne l'affectation de tout équipage à autre chose qu'à faire feu.

Bien entendu, seuls les équipages affectés prendront part à la mêlée.

Note : Les équipes qui sont dans les gréements peuvent participer à l'abordage et à la défense du navire

7 - Tirs

Quand tous les vaisseaux ont fini leurs mouvements, chaque joueur peut s'il en a la possibilité, tirer sur un adversaire.

7.1 Détermination de la cible

Le joueur désigne un « bateau tireur » et un « bateau cible ».

Le « bateau cible » doit avoir au moins la moitié de sa coque dans le champ de tir du tireur pour subir le feu. Un repère pratique à utiliser pour définir la moitié d'un vaisseau est le grand mât, qui doit donc se trouver dans le champ de tir.

Le « bateau cible » est en priorité le navire le plus proche du tireur et dans son champ de tir (voir schéma).

Dans le cas, ou un vaisseau ami se trouve devant le « bateau cible », il faut vérifier à l'aide d'une règle, si, du grand mât du « bateau tireur », on peut tracer une ligne droite, qui ne passe pas par le navire ami, jusqu'au « bateau cible ». Dans le cas contraire, le tir est impossible.

7.2 - Puissance de feu

La puissance de feu se défini ainsi : 5 points d'artillerie (strictement) = 1 point de feu.

A cette puissance de feu, on retire un point par encablure (4 cm) qui sépare les deux adversaires.

Ensuite, on applique, les différents modificateurs dans l'ordre donné ci-dessous :

Modificateurs de puissance de feu :

A appliquer dans cet ordre :

– 1 par section perdue ou occupée

/2 (divisé par 2) si le navire est capturé.

x 2 si à bout portant.

E : + 2 ; A : + 1 ; N : 0 ; B : – 1 ; T : – 2 (les lettres correspondent à la classe de l'équipage, voir 8.2).

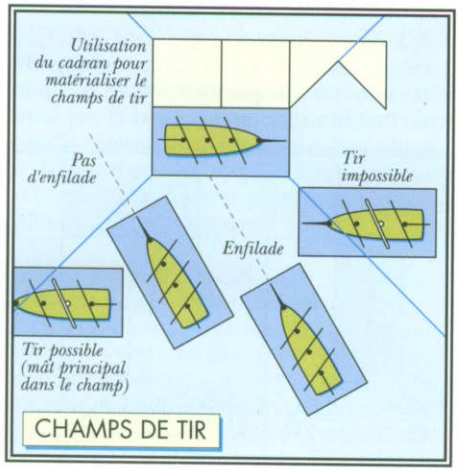
+ 1 en enfilade par la poupe.

x 2 en enfilade.

Pour déterminer si il y a enfilade, il faut que le joueur puisse tracer une ligne droite allant de son champ de tir et passant par tout les mâts du « bateau cible » (voir schéma).

Note : une puissance inférieure ou égale à zéro après l'un des modificateurs, est toujours égale à **1** et bénéficie quand même des modificateurs multiplicateurs.

Exemple : le *Bucentaure*, un 74 canons français a subit de telles pertes qu'il ne lui reste après modification que 0 point de feu, toutefois le *Victory* est à bout portant, il a donc contre l'Anglais une puissance de feu de 2.


Utilisation du cadran pour matérialiser le champs de tir
Pas d'enfilade
Tir impossible
Enfilade
Tir possible (mât principal dans le champ)
CHAMPS DE TIR

7.3 - Déroulement des tir

Les tirs sont simultanés. La puissance d'un vaisseau est donc calculée en fonction de son état au début de la phase. Une fois la puissance déterminée, le joueur choisir de tirer sur la coque ou dans les gréements. Toutefois, au delà de **3 encablures**, le tir est automatiquement dans les gréements.

7.4 - Lecture de la table des résultats

Lorsque toutes les procédures citées plus haut ont été effectuées, le joueur jette un dé et lit le résultat sur la table de tir définie auparavant.

Lexique des tables de tir : C = coque, A = artillerie, G = gréements, E = équipage.

Un résultat de tir se lit ainsi:

3C2AG = 3 points de coque + 2 points d'artillerie + 1 point de gréement à noircir sur le journal de bord du « bateau cible ».

Ces résultats peuvent être aggravés par des modificateurs.

● Modificateurs de puissance

– Munitions utilisées (voir 9.1) :

Boulet ramé = G x 2 (portée max = 3 encablures).

Mitraille = E x 3 (portée max = 1 encablure).

– Pleine voile : pertes de gréements x 2.

● Tirs chanceux

Un six pur correspond à un « tir chanceux ». Le tireur rejette alors un dé et l'ajoute à la puissance de feu puis lit le résultat sur la table des « tirs chanceux ».

● Perte de mât

A chaque fois qu'un vaisseau perd une ligne de gréement, le joueur propriétaire jette un 1d6. Un **six** signifie la perte d'un mât. Ceci entraîne un malus pour le déplacement (voir 5.1).

Après un tir, le joueur pose le marqueur Tir du côté de la bordée concernée afin de ne pas oublier de recharger à la fin du tour.

● Caronade

La caronade n'est utilisable qu'à une distance de **une** encablure ou moins.

8 - Abordages et Melées

Durant cette phase, les joueurs résolvent les abordages et les mêlées encore en cours.

8.1- Détermination du lieu d'abordage

Cette phase permet de déterminer où se déroule la mêlée. Cela peut avoir son importance pour l'arrivée d'éventuels renforts.

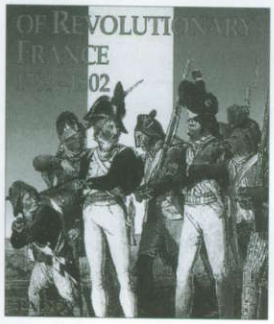
La mêlée à lieu sur le vaisseau de l'équipage qui défend. En cas d'attaque simultanée, le combat à lieu sur le navire de celui qui a la plus petite équipe – en nombre – d'abordage. L'autre joueur est alors appelé l'assaillant.

8.2 - Mêlées

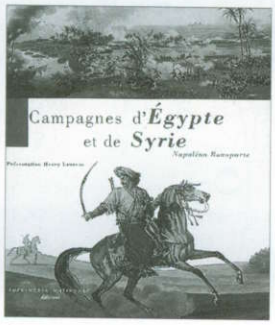
Les joueurs déterminent leur puissance d'abordage. C'est le nombre d'équipage noté précédemment sur un bout de papier, multiplié par leur classe : élite = 5 ; aguerri = 4 ; normal = 3 ; bleu = 2 ; terrien = 1.

Chaque joueur jette 1d6 et regarde sur la table d'abordage les dégâts qu'il inflige à son adversaire. Ceux-ci sont immédiatement répercutés sur la force d'abordage.

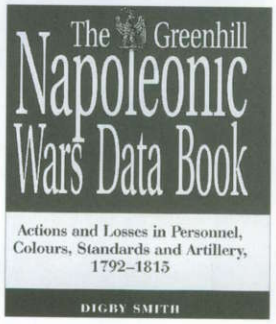
DE LA REVOLUTION A L'EMPIRE



The Art of War of Revolutionary France (1789-1802), par P. Griffith.
Historique, organisation, théâtres d'opérations & analyse des tactiques, en 302 pages. En anglais.
Réf. **82220. 275 F franco**

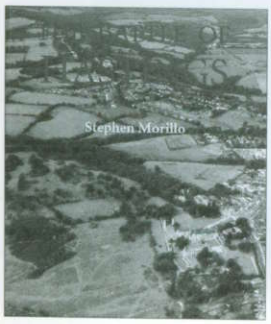


Campagnes d'Egypte et de Syrie,
par Napoléon Bonaparte.
Plaidoyer, art de la guerre, un texte inédit depuis le second Empire, en 378 pages annotées et illustrées.
Réf. **82192. 295 F franco**

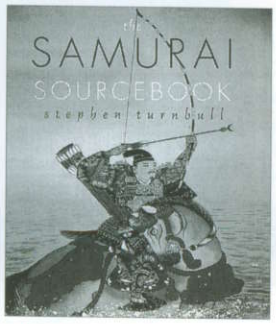


Napoleonic Wars Data Book (1792-1815),
par Digby Smith.
Plus de 2000 faits de guerre listés et détaillés, les pertes, etc, en 582 pages.
En anglais.
Réf. **82217. 525 F franco**

DE HASTINGS A RIO DE LA PLATA



The Battle of Hastings,
par S. Morillo.
Collection Warfare in History. 230 pages illustrées de cartes. En anglais.
Réf. **31112. 235 F franco**

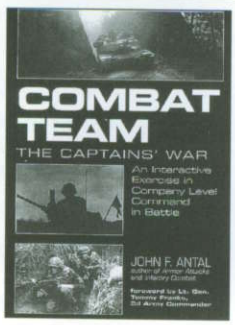


The Samurai Sourcebook,
par S. Turnbull.
Ouvrage détaillé concernant les campagnes, les armes, les guerriers, les sources, etc., en 320 pages. En anglais.
Réf. **31126. 339 F franco**

L'Affaire du Rio de la Plata (1838-1852),
par J.-D. Avenel. Du premier conflit avec l'Argentine à la résolution de l'affaire, en 154 pages illustrées de cartes et tableaux.
Réf. **83240. 149 F franco**

CAMPAGNES & STRATEGIES

La Guerre en Provence (1944-1945),
par P. Gaujeac.
Etude d'une guerre «inconnue» et implication politique et militaire,
en 190 pages et cartes.
Réf. **84774. 110 F franco**



Combat Team,
par J.F. Antal.
Vous sentez-vous capable de vous mettre dans la peau d'un Captain de l'US Army ? Livre interactif. 370 pages.
En anglais.
Réf. **77387. 165 F franco**

La Campagne Aérienne,
par John Warden III.
Etude écrite par le planificateur et théoricien des frappes aériennes en Irak, en 206 pages.
Réf. **77388. 170 F franco**

Au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition, pour toutes commandes par Carte Bancaire et pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = Temps gagné !

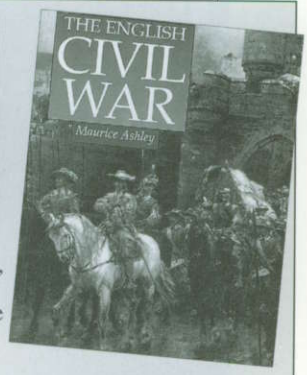
VISA

CB

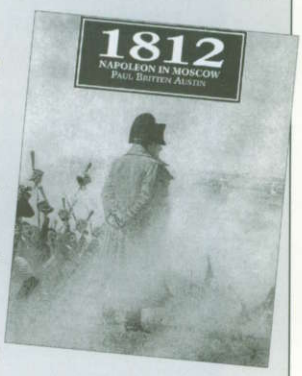
a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax :01.40.21. 97.55.

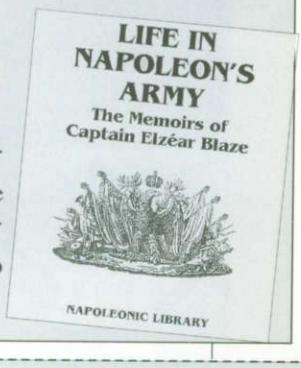
OFFRE SPÉCIALE QUANTITÉS LIMITÉES



The English Civil War,
par M. Ashley.
Des origines de la guerre aux déroulements des campagnes,
en 202 pages illustrées.
En anglais.
Réf. **77302. 60 F franco**



1812 - March to Moscow,
par P. Britten Austin.
Etude de la campagne à travers 100 témoignages visuels inédits,
en 264 pages.
En anglais.
Réf. **82081. 150 F franco**



Life in Napoleon's Army.
Réédition.
Mémoire du capitaine Elzéar Blaze, en 198 pages.
En anglais.
Réf. **82074. 120 F franco**

VAE VICTIS 23

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	Réf.	Prix
	Total :	

❒ Mandat

❒ Chèque bancaire

CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... **Ville** .....

Tél. : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Journal de bord

Conception graphique : M. Gillard © VaeVictis – 1998

Nom :

Classe : Rang :

Pas de perte :

Coque :

Voilure : 1er Mât : ☐ 2ème Mât : ☐ 3ème Mât : ☐

Equipages :

1ère Section : Occupée

2ème Section : Occupée

3ème Section : Occupée

Artillerie :

Bordée de droite : 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 — Caronades :

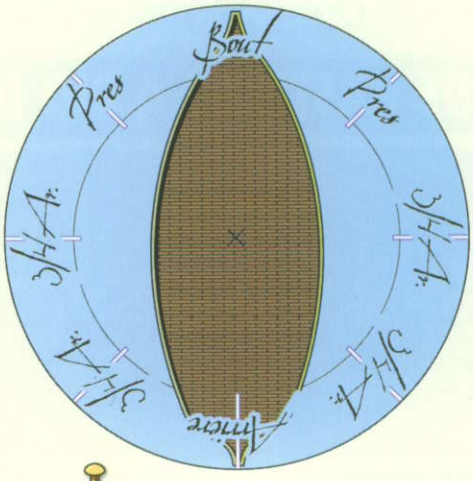
Munitions :

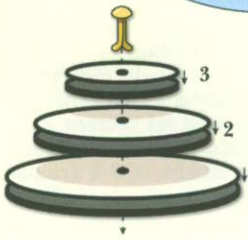
Bordée de gauche : 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 — Caronades :

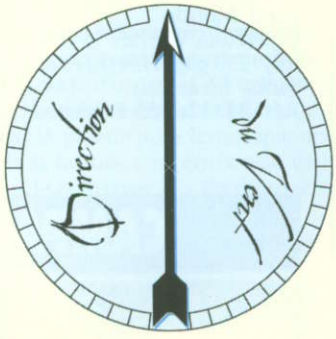
Munitions :

Vitesse : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Cap d'arrivée : N E S O

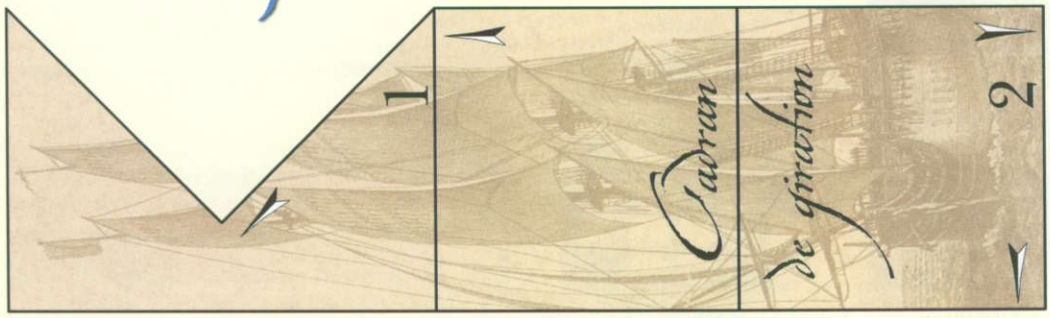


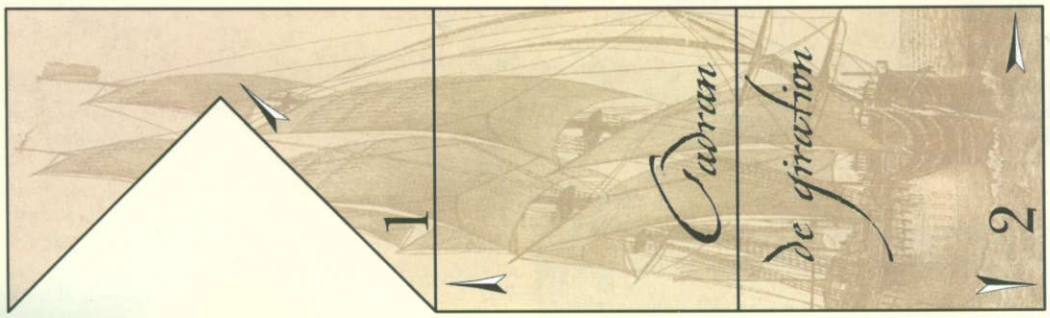




L'Empire des Mers

Règles navales 1740 – 1815





Utilisation :

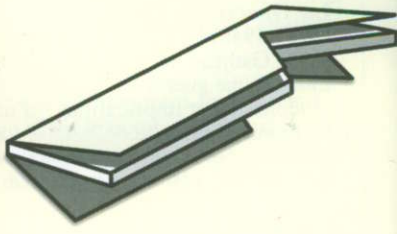
1 - Indiquer le nord avec la couronne inférieure.

2 - Indiquer la direction du navire avec la couronne intermédiaire.

3 - Indiquer la direction **d'où vient** le vent avec la couronne supérieure.

4 - Lire sur la couronne intermédiaire la direction relative du vent par rapport au navire.

5 - Indexer cette direction avec le rang du navire afin de connaître sa vitesse.



TABLEAUX DES CARACTÉRISTIQUES DES VAISSEAUX

Nb de canons	Coque	Voilure	Équipage	Artillerie	Caronade	Classes possibles d'équipage
Français						
110	26	9/9/9	16/15/15	24/24	1/1	A/N/B
80	23	7/7/7	12/11/11	21/21	2/2	A/N/B
74	19	7/7/7	10/9/9	17/17	1/1	A/N/B
64	14	7/7/7	7/7/6	11/11		A/N/B
Anglais						
110	24	9/9/9	12/11/11	24/24	2/2	E/A/N
100	22	8/8/8	11/11/11	23/23	2/2	E/A/N
98	20	8/8/8	10/10/10	20/20	4/4	E/A/N
80	21	7/7/7	10/9/9	15/15	5/5	E/A/N
74L	19	7/7/7	9/9/8	16/16	4/4	E/A/N
74M	19	7/7/7	8/8/8	15/15	5/5	E/A/N
74C	17	7/7/7	8/8/8	14/14	5/5	E/A/N
64	14	7/7/7	7/7/6	11/11		E/A/N
Espagnol						
140	25	10/10/10	14/13/13	30/30		N/B/T
112	24	9/9/9	12/12/12	20/20	3/3	N/B/T
100	24	8/8/8	12/11/11	19/19		N/B/T
80	21	7/7/7	10/10/10	17/17	5/5	N/B/T
74	19	7/7/7	10/10/10	15/15	3/3	N/B/T

8.3 Résultat

Quand un des adversaires de la mêlée a le tiers ou moins des effectifs de l'autre, il se rend. Si après 3 rounds, aucun des adversaires n'est victorieux, le combat s'interrompt. L'assaillant peut alors décider de rester ou de se retirer. Au tour suivant, assaillant et défenseur peuvent amener des renforts.

Si le navire d'origine d'un équipage est capturé, ce dernier se rend immédiatement.

8.4 Sortie de mêlée

Après la capture d'un vaisseau, son nouveau propriétaire lui attribut un équipage de prise (au moins 1 équipage pour 5 prisonniers). Si pour une raison ou une autre, ce chiffre ne pouvait être respecté, le navire se libère alors lorsqu'il est seul. Tant qu'une mêlée n'est pas terminée, les navires ne peuvent pas se séparer.

9 - Etablissement de la voilure

La phase 7 est celle de l'élaboration de la tactique du tour suivant. Elle a lieu à ce moment la pour simuler l'incertitude quand à la direction du vent.

9.1 - Choix de voilure et de munitions

Au cours de cette phase, chaque joueur choisi un marqueur, pleine voile ou voile de bataille, qu'il pose face cachée sur la base de chacun de ses vaisseaux.

Attention, un changement de voilure nécessite l'emploi d'une section d'équipage, ce qui influe sur les tirs.

Les joueurs rechargent aussi;les bordées qui ont fait feu. Ils peuvent alors choisir un nouveau type de munition.

Attention, on ne peut recharger qu'une bordée à la fois. De plus, étant donné, que pour changer de type de munitions il n'existe qu'un moyen de décharger ses batteries : faire feu, attention à ne pas gâcher une précieuse bordée initiale en faisant un mauvais choix de munition au départ !

9.2 - Affectation des équipages

Dans cette phase, il est possible de transférer des équipages d'un navire sur un autre. Pour cela il suffit, si les bâtiments sont amis qu'ils soient bord à bord (pas besoin de grappinage). Cette opération doit être soigneusement répercutée, sur le livre de bord de chaque navire. Si une mêlée n'est pas terminée et que les joueurs en ont la possibilité, ces derniers peuvent ajouter des équipages en renfort.

10 - Conditions de victoire

Les conditions de victoire sont :

– lorsqu'un navire perd tous ses points coque, son propriétaire jette 1d6 : de 3 à 6, il se rend si le vaisseau le plus proche est un ennemi, sinon il ne se passe rien ; de 1 à 2, le bâtiment coule ;

– si un vaisseau perd tout son équipage, il est à la merci du premier bâtiment qui l'aborde ;

– la perte de tous ses gréements rend un navire non manœuvrable, mais cela n'enlève rien à sa combativité.

Les conditions de victoires générales peuvent être discutées entre adversaires selon la tournure historique qu'ils veulent donner à leur partie.

Bon vent et bonne mer à tous ! ❐

LE COMBAT DU GUILLAUME TELL.

Le *Guillaume Tell*, vaisseau de 80 canons (équipage **N**), fait parti de la flotte de l'amiral Brueys qui fut défaite à la bataille d'Aboukir le 1er août 1798. Commandée alors par le contre-amiral Villeneuve, ce dernier trouve son salut dans la fuite. Constatant après l'explosion de *L'Orient*, son navire amiral, que plus rien ne peut être sauvé, Villeneuve donne l'ordre à l'arrière-garde de la flotte française de couper ses amarres et de rejoindre au large Décrès qui s'est déjà enfuit avec les frégates *Dianes* et *La Justice*. Tous trouvent refuge à Malte. Mais la place n'est plus un endroit sûr pour les intérêts français quand le général Vaubois demande au capitaine Saunier d'appareiller. Dans sa fuite, le *Guillaume Tell* emporte 130 malades et 50 non-combattants.

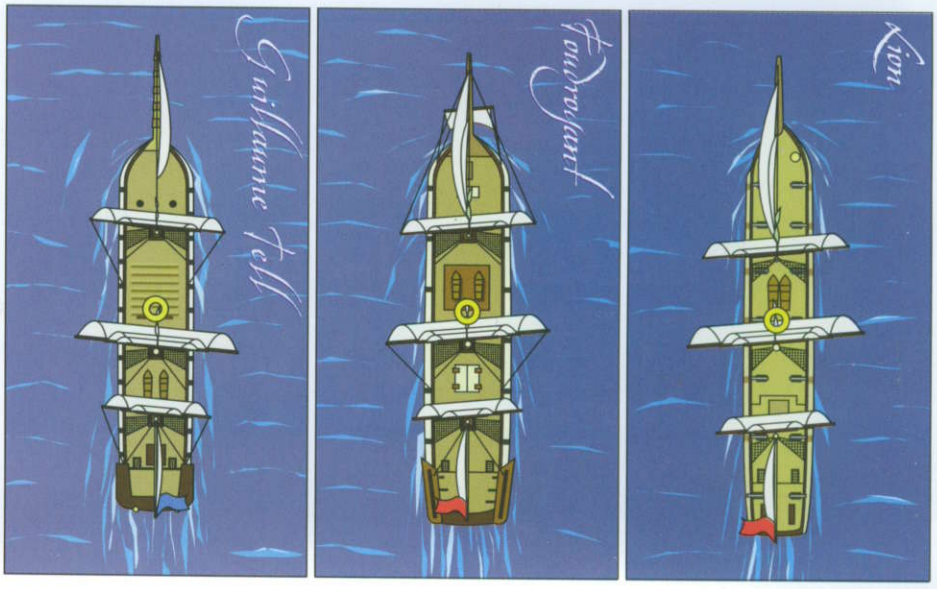
Le 29 mars, le dernier survivant d'Aboukir est pris en chasse par la frégate anglaise de 44 canons *Pénélope*. Le chasseur est rapidement appuyé par l'arrivée des vaisseaux *Lion* de 64 canons (équipage **N**) et *Foudroyant* de 86 canons (équipage **A**).

La surface de jeu est d'**1,20 x 1,20 m**. Le vent vient du **nord-est** et son facteur de changement au départ, est de 5. Le *Guillaume Tell* entre, en premier, par le bord sud de la table. Les vaisseaux anglais entrent ensuite par le bord **est,** le *Lion* en premier puis le *Foudroyant* au tour suivant. Toute sortie autre que celle mentionnée dans les objectifs est considérée comme une défaite. L'objectif du Français est de fuir par le bord opposé de la table. Bien entendu, l'objectif des Anglais est de l'en empêcher.

La frégate ne prend pas part aux combats (et n'est donc pas représentée).

Le joueur français ajoute **+ 2** à la 1re section pour simuler le supplément d'hommes. Ceux-ci ne peuvent participer qu'à la défense du navire.

Epilogue : Le combat va durer près de 9 h. Les vaisseaux anglais seront sérieusement endommagés, mais malheureusement, le *Guillaume Tell* est complètement rasé. Ayant perdu plus de 200 hommes, morts ou blessés, et ne pouvant plus gouverner, le navire français est contraint d'amener les couleurs. ❐



TABLES D'ALLURE

Rang	Bout	Prés	Arr.	3/4 Arr.
1er	0	1	2	3
2me	0	1	2	3
3me	0	1	3	4
4me	0	1	3	4
Frégates	0	2	3	5
Non rép.	0	2	4	5

Modificateur d'allure :
Pleine voile = vitesse x2
Perte d'un mât = vitesse -1
Note : la perte d'un segment de voile interdit la mise en place de la pleine voile.

TABLES DE GIRATION

Rang	Coût	Nb autorisé	Cadran	Lof/Lof
1er	2	1	1	N
2me	1	1	1	N
3me	1	2	2 à 1/1 à 2	N
4me	1	2	1/2	N
Frégates	0,5	3	1/2	O
Non rép.	0	4	1/2	O

Lexique des tables des tirs :

C = coque G = gréements
A = artillerie E = équipages

Modificateurs de puissance :

(à appliquer dans cet ordre)

- –1 par section perdue ou occupée par un changement de voilure
- Puis./2 si le navire est capturé.
- x 2 si à bout portant.
- E. : + 2 / A. : + 1 / N. : = / B. : – 1 / T. : – 2
- + 1 si enfilade par la poupe. (*pour déterminer s'il y a enfilade : cf. schéma 3*)
- x 2 si tir en enfilade

TABLES D'ABORDAGE

Dé	1–10	11–20	21–30	31–40	41–50	51–60	61–70	71–80	80 et +
1–2	0	0	0	1	1	1	2	2	2
3–4	0	1	1	1	2	2	2	3	4
5–6	1	1	2	2	2	3	3	4	4

TABLES DE TIR DANS LA COQUE

Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		A	AE	AE	CAE	C2A2E	2CAE	2CA2E	2C3AE	2C2A4E
2		C	C	CG	2C2AG	2C2EG	2CEG	3CAEG	3C2A2E	3C3AEG
3	C	CA	CG	2CAG	2CAE	2CAG	3C2A2E	3C2A2E	3C2A2G	4C2AEG
4	CG	CE	2CG	2C2AE	2C2A	2C2A	3C2A	4C2AE	E4C2A2	5C2GA
5	CE	CGE	2CE	3CE	3CAG	3CAE	4C2AE	4CA2G	4CA3G	5C2EAG
6	CGE	2CA	2CA	3CA	3CAE	4C2AE	4C2AEG	4C2A2E	5CA2E	6C2A2E

TABLES DE TIR DANS LES GRÉEMENTS

Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1				GA	GE	2GE	2GE	3G2AE	4GCA	5GCE
2		G	GE	GC	2GA	2GAE	3GA	3GC	4GCE	6G2A
3	G	GE	GA	2GEA	3GC	3GCE	3GCA	4G2CA	5G2C	6GC2A
4	E	GA	2G	2GA	3GAE	4GA	4GC2E	4GAE	5G2AE	6GCAE
5	GC	GC	2GA	3GA	4GC	4GC	5G2AE	5GA	6GA2E	6G2C2E
6	GEA	2GCE	2GCA	3GCE	4GCAE	5GCE	5G2CA	6GC2E	7G2A	7GC2EA

Modificateurs des résultats des tirs :

Munitions : Boulet ramé : G x 2 (portée maximale : 3 encablures).
Mitraille : E x 3 (portée maximale : 1 encablures).

Cible en pleine voile : Perte de gréements : x 2.

TABLES DES TIRS CHANCEUX

Dé	Coque	Gréement
2	PdE (Pas d'Effet)	Un boulet tue des marins qui faisaient feu depuis la hune : sur 1D6 : – 1 à 4 : rien – 5 à 6 : début d'incendie (il occupe 1 section) puis chaque tour jeter 1D : 1 à 3 : incendie éteint ; 5 à 6 : - 5 G
3	Un boulet renverse des hommes qui manipulaient des bout-feu sur 1D6 : – 1 à 4 : rien 5 à 6 : début d'incendie (il occupe 1 section) puis chaque tour jeter 1D : 1 à 3 : incendie éteint ; 5 à 6 : - 5 G	PdE
4	PdE	Perte d'un mât automatique
5	Un boulet fait exploser un canon : x2 A	PdE
6	Un boulet atteint un rassemblement de marins : x2 E (si 0 : 2 E automatique)	Une vergue tombe sur un rassemblement de marins : x2 E (si 0 : 2 E automatique)
7	Un boulet fait exploser un canon : x2 A	PdE
8	PdE	Perte d'un mât automatique
9	Un boulet atteint un rassemblement de marins : x2 E (si 0 : 2 E automatique)	Perte d'un mât automatique et tombe, sur 1D6 : – 1 à 4 : du côté d'où vient le tir } -1 à la puissance de la bordée – 5 à 6 : sur le bord opposé } concernée pendant 3 tours
10	PdE	PdE
11	Un boulet sectionne le cable du gouvernail, plus de changement de cap autorisé	Une vergue tombe sur un rassemblement de marins : x2 E (si 0 : 2 E automatique)
12	Un boulet fait exploser un canon : x2 A	PdE
13	PdE	Perte d'un mât automatique
14	Un boulet atteint la Sainte-barbe : sur 1D6 : – 1 à 2 : rien – 3 à 4 : début d'incendie (il occupe 1 section) puis chaque tour jeter 1D : 1 à 3 : incendie éteint ; 5 à 6 : - 5 G – 5 à 6 : le vaisseau explose	Perte d'un mât automatique et tombe, sur 1D6 : – 1 à 4 : du côté d'où vient le tir } -1 à la puissance de la bordée – 5 à 6 : sur le bord opposé } concernée pendant 3 tours
15	Un boulet fauche le commandant : perte d'une classe	PdE
16	PdE	La chute d'un vergue d'artimont tue le commandant : perte d'une classe

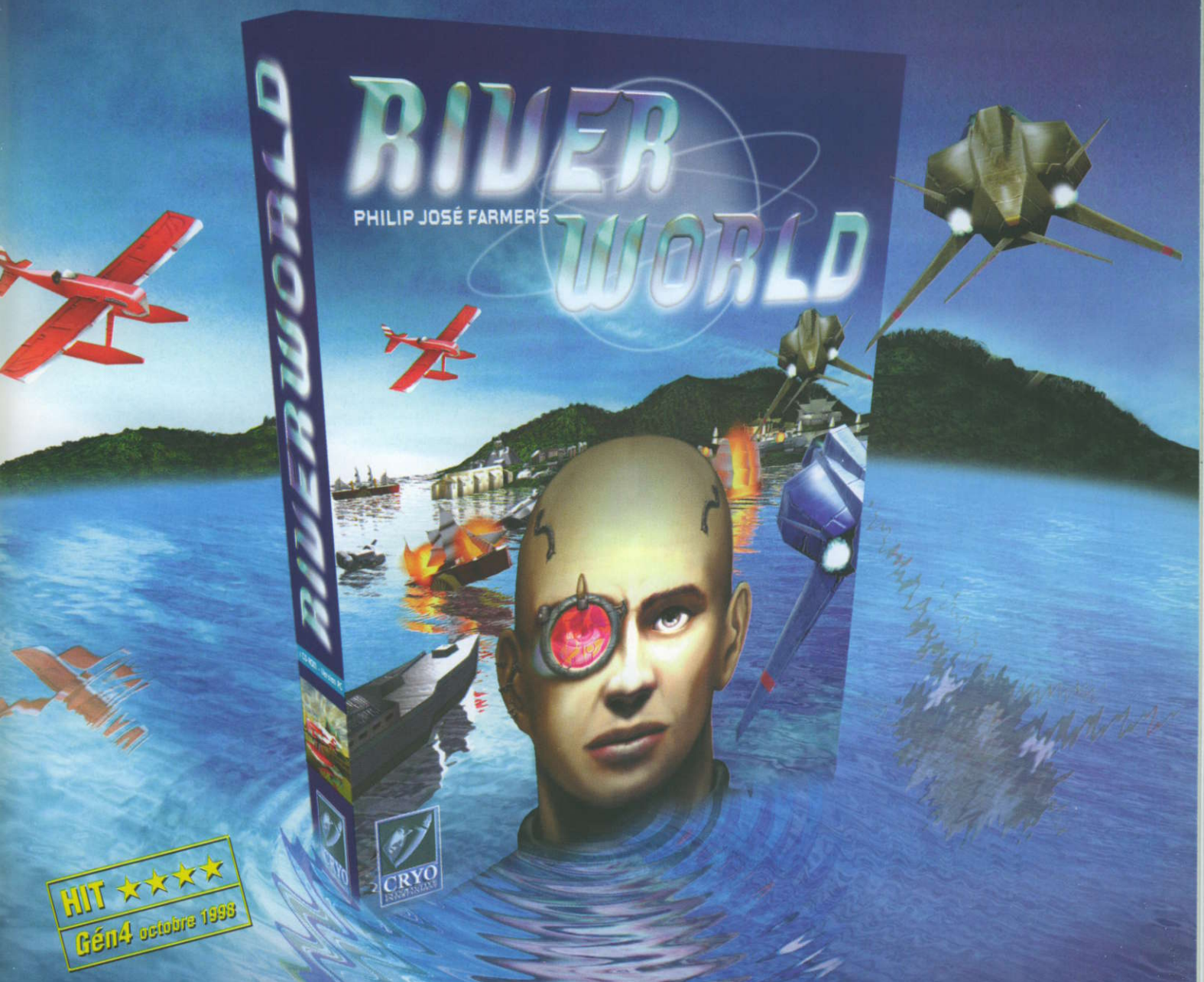
URGENT

Christophe Colomb - Attila - Napoléon - Einstein - Churchill & Co

RECHERCHENT

Un professionnel pour prendre la Direction Générale

Mission : rebâtir le Monde - Motivation exigée.



HIT ★★★★
Gén4 octobre 1998

RIVER WORLD

Riverworld, un jeu CD-ROM de stratégie en immersion totale

d'après le Best-Seller de Philip José Farmer's. Un graphisme à couper le souffle, plus de 400 personnages (de Attila à Einstein en passant par Napoléon, la Reine Victoria, Chaka le Zoulou…) 270 unités et infrastructures à gérer jusqu'à épuisement, vue subjective ou à la 3ème personne, 11 niveaux technologiques à traverser jusqu'à en perdre haleine, bref, il va falloir du souffle.

Optimisé Cartes 3D (Direct™ 3D et 3DFx™)

Jouez mais n'oubliez pas de respirer.

CRYO™ INTERACTIVE ENTERTAINMENT

www.cryo-interactive.com

3615 CRYO (2.23 F la min.)

DEBUTER A ASL

III - Les blindés et les véhicules

LA PRÉSENCE de véhicules dans un scénario d'ASL augmente considérablement la complexité des règles. Il serait toutefois dommage de s'en passer : leur rapidité et leur puissance de feu apporte une dimension sans laquelle ASL ne serait pas ce qu'il est !

Philipe NAUD
et Jean DEVAUX

Une colonne de PzKpfw III Ausf. J armés du canon long de 50 mm KwK L/60, appartenant à la 23. Panzer-Division, à la veille de l'offensive d'été 1942. *Bundesarchiv.*

Le chapitre D du livret de règles utilise plusieurs critères pour classer les véhicules : à roues ou chenillés, avec ou sans blindage, avec ou sans tourelle... En première analyse, un char est un canon à roulettes. C'est en fait bien plus que cela.

PRÉSENTATION

Commençons par examiner un pion, ici un Panther VG.

Identité : Si l'identité est entourée d'un cercle, le véhicule a des chances accrues de s'embourber. Si elle est entourée d'un carré, les risques d'embourbement seront moindres.

Vitesse : elle représente le nombre de points de mouvement disponibles. Si la vitesse est inscrite en rouge, le véhicule n'est pas fiable et risque de s'immobiliser au démarrage (sur un DR 12). Dans le cas de ce Panther V, l'étoile qui précède la vitesse nous renvoie au verso du pion : le char calera sur un DR 12.

Cadence de tir : comme pour les canons, elle est entourée d'un carré. Si le fond est blanc, cela signifie que le canon est à tir rapide (75 américain par exemple) : en cas de double sur le jet d'atteinte de la cible, le joueur peut choisir entre deux jets de résultat, comme avec les canons de petit calibre.

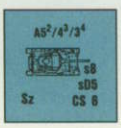
Armement principal : c'est le type et le calibre du canon, auquel s'applique la cadence de tir.

Mitrailleuses : sous la forme proue / tourelle / anti-aérienne, les trois chiffres indiquent la puissance de feu des mitrailleuses du véhicule. Si seuls deux chiffres sont présents, le véhicule ne dispose pas de mitrailleuse anti-aérienne. Contrairement aux mitrailleuses d'infanterie, les mitrailleuses de char (sauf quand c'est l'armement principal) ne disposent pas de cadence de tir, ne peuvent pas établir de lignes de feu (Fire Lanes) et ne peuvent pas viser un blindé pour essayer de le détruire.

Type de tourelle : un fin cercle blanc indique une tourelle rapide (T) ; un fin carré, une tourelle lente (ST) ; un carré épais une très lente et enfin un carré épais à coins coupés une tourelle monoplace.

Blindage : le premier nombre indique les blindages frontaux (caisse et tourelle), le second les blindages latéraux et arrière. Si l'un des chiffres est inscrit en rouge, le véhicule est de grosse taille, l'adversaire bénéficie d'un DRM de – 1 pour le toucher ; si les deux chiffres sont rouges, le véhicule est très gros et le DRM est de – 2. A contrario, un chiffre sur fond blanc indique une petite cible (DRM + 1) et deux chiffres sur fond blanc une très petite cible (DRM + 2).

Verso du pion (ici un Panzer IVH)



Outre la possibilité de survie (CS) de l'équipage, le verso du pion indique les munitions et dispositifs spéciaux dont le véhicule peut être équipé :

– Schuerzen (Sz) ou gyrostabilisateurs (G) ;
– dispositifs fumigènes (sP, sD, sM, sN) ;
– munitions perforantes (A, suivant la date d'utilisation du véhicule) ;
– munitions à pouvoir explosif élevé (H, suivant la date d'utilisation du véhicule).
– obus fumigènes (S)
– obus au phosphore (WP).

De fait, avant d'aborder un scénario, mémorisez bien toutes les possibilités de vos chars – et de ceux de votre adversaire – et consultez la section correspondante du chapitre H, parfois tout n'est pas rappelé sur le pion.

MOUVEMENT

Comme l'a dit Guderian, l'arme principale du char, c'est son moteur. Cette maxime est également vraie à ASL. Le livret de règles détaille les principes qui gouvernent le mouvement des chars et l'intercalaire précise le coût d'entrée de chaque type de terrain ; nous n'y reviendrons pas mais soulignerons simplement trois points importants :

– pour démarrer, un char doit dépenser un MP (Mouvement Point) pour démarrer ou changer de CA. Pendant ce MP, il est

considéré comme une cible immobile et donc particulièrement vulnérable. En conséquence, un char qui ne désire pas participer à un engagement (ou veut rompre un engagement) doit terminer son mouvement en « Motion » ou réussir un « Motion Attempt » (D2.4) pendant le mouvement ennemi.

– Motion attempt : la tentative de mise en route peut être essayée pendant la phase de mouvement ennemie, si le véhicule n'est pas sous First ou Final Fire, sur un dr < au nombre de MF ou de MP dépensé dans la ligne de vue du véhicule par une unité qui n'était pas dans sa LOS au début de la phase de mouvement. Un Motion attempt augmente le DRM du tir d'un char adjacent de + 4 (le DRM négatif de proximité disparaît, un DRM de + 2 vient s'ajouter) ; de plus, il est possible de changer son CA pendant la manœuvre. Revers de la médaille, un char « Motion » ne peut pas tirer en Prep Fire : il doit dépenser au moins un PM pendant sa phase de mouvement.

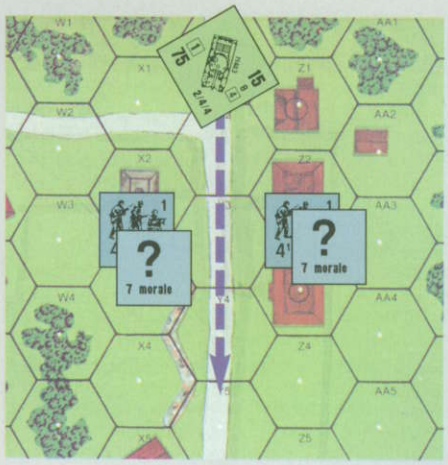
– pendant votre phase de mouvement, pensez à demander un Gun Duel lorsque vous vous trouvez confronté à un ennemi inattendu. Il y a peu de chances de le gagner contre un char à tourelle rapide, mais contre un canon dans un bois ou une maison...

CONCESSIONNAIRE ASL, A VOTRE SERVICE

Les véhicules de combat jouent un rôle prédominant à ASL mais les divers engins permettant le transport du personnel et la traction des canons sont également représentés. Ils sont en général d'une efficacité nulle pour le combat, à l'exception des half-tracks et autres Bren-Carriers.

On peut distinguer au moins sept catégories de transport dont cinq non-blindées (choix arbitraire) :

Side-cars : les motos et side-cars sont largement utilisés par les Allemands lors des premières années de la Blitzkrieg mais perdent de leur importance à partir de 1942 en raison de leur vulnérabilité. Quant aux vélos, presque toutes les armées les utilisent lors du conflit, à l'exception de l'armée américaine qui ne jure que par le moteur à explosion.



Wagon : la quasi-totalité des armées de 1939 ont massivement recours aux véhicules hippomobiles. En 1944, 50 % de l'artillerie allemande en Normandie dépend encore de la traction animale ! Les Finlandais et les Soviétiques utilisent également des fourgons tractés par des rennes, représentés au dos du pion Wagon.

Les véhicules hippomobiles sont traités à l'identique des véhicules motorisés, exceptés qu'ils utilisent des MP et nom des MF. Nous vous renvoyons à D12. La cavalerie utilise des règles du chapitre A (Infantry).

Les « voitures », dont la gamme s'étend de la Peugeot 402 de réquisition française à la Jeep, en passant par la Kübelwagen allemande. Ces engins ont en commun une faible capacité de transport (moins d'un groupe de combat) qui réduit leur intérêt tactique.

Les camions sont les accessoires indispensables de la logistique des armées modernes et le moyen de transport des fantassins motorisés. Les pions de camions regroupent en quelques génériques des véhicules fort divers depuis les Opel Blitz allemands jusqu'aux Studebaker américains sans oublier nos Renault, Berliet et autres Citroën, fort appréciés par l'occupant ou les amphibies tel le DUKW. Tous peuvent transporter au moins un groupe de combat et des armes d'appui.

Les tracteurs semi-chenillés, chenillés ou sur pneus ont pour rôle premier de tirer les canons. Toutefois rien ne vous empêche de les utiliser pour transporter des fantassins ; vous pouvez utiliser des camions pour tracter des canons. Certains tracteurs souffrent de faibles capacités d'emport comme les semi-chenillés français P-17.

Camions, voitures et tracteurs non-blindés sont en général traités par des mêmes règles (D6.7) même si leurs capacités de mouvement divergent (pneus, semi-chenillés, chenillés). Ils n'ont, en général, pas d'Equipages (le Crew Survival Number au dos du pion est en petits caractères soit cs et non CS) et possèdent donc un chauffeur non représenté par un pion. En outre, ce sont des cibles non-blindées et vulnérables.

Il existe également des véhicules exotiques comme la moto semi-chenillée allemande Kettenkrad ou les Camionetta Sahariana armées italiennes (avec **une seule** vitesse en marche arrière). Les spécialistes de matériel roulant peuvent noter l'absence de nombreux engins tels que les semi-chenillés Maultier, SWS et Demag ou les camions Krupp Protze allemands. Il en va de même chez les autres belligérants. Cette situation résulte d'un choix délibéré des concepteurs qui ont préféré les engins de combat aux transports. On peut le regretter.

– **les half-tracks**, allemands et américains au blindage fort

EXEMPLE 1 : CHAR EN SOUTIEN D'INFANTERIE

L'objectif des Allemands est de traverser la rue U8-Y6 mais ils soupçonnent la présence d'une HMG russe en DD3.

Si le premier Squad fait un Dash V7 - W8, il va subir un tir de HMG de 6/2 à – 1 (– 1 FFNAM, + 1 couvert du véhicule, – 1 chef russe) soit environ 60 % de chances de passer.

Le second Squad subira un tir de 4 (Fire Lane) à 0 (– 1 FFNAM, + 1 couvert du véhicule) soit également 60 % de chances de passer.

Il convient donc de neutraliser la HMG avant de s'aventurer à découvert.

La première idée qui vient à l'esprit est de faire tirer le char en Prep : les MGs vont infliger du 4 de FP (5 + 3 divisé par 2 pour le Concealement) à + 2 (Foxhole) qui va découvrir les Russes sur 5 ou moins (PTC) mais ne leur fera pas grand mal.

Suivra un tir de canon : à cette distance, le tir direct touche à 7 avec un DRM de + 5 (+ 1 BU, + 2 « ? », + 2 Foxhole. Il faut faire 2 pour toucher une cible cachée, ou 4 si les mitrailleuses ont été efficaces.

Un tir de zone (Area) a plus de chances de toucher (4 et 6 respectivement) mais l'effet sera nettement inférieur (6 à + 2 au lieu de 12 à 0).

Avec un peu de chance, les Allemands peuvent réussir... mais ils ont à leur disposition un moyen plus efficace qui n'est pas beaucoup plus risqué : leur char peut , en phase de mouvement, entrer directement dans l'hex. des Soviétiques qui ne pourront alors plus tirer à l'extérieur, sauf s'ils éliminent le char :

– 1 MP : le char démarre (il a 3 % de chances de caler, que nous négligeons ici) ;

– 2 MP : il ne coûte rien d'essayer de faire de la fumée avec le sN ;

– 9 MP : de V7 à CC4 ;

– 15 MP : entrée en CC4, Overrun, fin du mouvement en Motion.

Le FP utilisé lors de l'OVR est de 2 (véhicule blindé) + 2 (Functionning MA) + 12 (MG x 3/2) soit 16 à + 2 (Foxhole) si les Russes ratent leur PAATC, soit 8 à + 2 s'ils le réussissent (A 12.41). Si les Russes survivent à l'assaut blindé, ils peuvent attaquer le char en CC Reaction Fire et le détruire sur un DR 4, ou l'immobiliser sur un 5 : CCV 6 (5 Squad, + 1 Leader) DRM + 1 (+ 2 Motion, – 1 Leader). Si les Russes ont détruit le char, ils sont marqué d'un First Fire mais peuvent utiliser leur HMG en dehors de l'hex., à condition qu'elle ne soit pas dirigée par le chef, qui a déjà dirigé l'attaque contre le char.

Bien sûr, le char a 17 % de chances d'être éliminé, mais s'il a réussi à utiliser son sN enV7 (58 % de chances en 44 et 72 % en 45), les Dash se font maintenant à 6/2 à + 1 et 4 à + 1, soit respectivement 85 % et 75 % de chances de passer. Dans le cas le plus fréquent où le char n'est pas éliminé, les mouvements allemands sont totalement libres !

EXEMPLE 2 : L'INFANTERIE COMME ARME ANTICHAR

Les chars qui s'aventurent entre des bâtiments occupés par l'ennemi courent de grands risques : le groupe de combat allemand X2 peut tester pour voir s'il utilise un Panzerfaust (une chance sur 2 en 1944, 2 chances sur 3 en 1945). S'il possède un Panzerfaust, deux options s'offrent à lui : tirer de la maison avec un DRM de 1 (+ 2 Motion, – 1 grosse cible) soit un coup au but sur un DR 7. Compte tenu du To Kill des PF (31), le char a de grandes chances de flamber... Il sera détruit dans près de 29 % des cas en 1944 et de 39 % des cas en 1945.

Toutefois, à cause du jet de flammes du tir en lieu confiné, le servant et toutes les unités se trouvant au même endroit subiront une attaque de 1 FP, le dé coloré du tir servant de DR. C'est peut être cher payé, mais sans doute préférable à un tir depuis l'extérieur du bâtiment qui subit un DRM supplémentaire de + 2 et ramène les pourcentages précédents à 14 % et 18 % respectivement.

Seuls les Allemands – parfois les Soviétiques dans certains scénarios – possèdent des Panzerfausts. Pour les autres nationalités, il reste le combat de rues : le Squad Z2 peut, lorsque le char est adjacent, tenter un PAATC (72 % de chances de réussite) et attaquer le blindé en corps à corps avec un CCV de 5 et un DRM de + 1 (+ 2 Motion, – 1 embuscade de combat de rues). Le char est détruit sur un DR de 2 ou 3 et immobilisé sur un 4. C'est moins efficace que le PF, mais à la portée de tout le monde, surtout des Allemands qui peuvent avoir des mines magnétiques.

EXEMPLE 3 : ENGAGEMENTS DE CHARS.

Avec son canon de 75 long, le Panzer IVH a un To Kill de 17. Il peut détruire le M4A3(75)W avec un DR de 6 lorsqu'il le touche de face en caisse, et de 9 en tourelle. De plus, cible normale, il est plus difficile à atteindre que le massif Sherman.

Le canon du M4A3(75)W, avec un To Kill de 15, perforera le blindage du Pz IVH avec un DR de 7 en caisse et de 9 en tourelle.

Le Pz IV, placé dans une maison, est plus difficile à atteindre, le M4A3(75)W se place châssis masqué derrière un mur. Suivons le déroulement de l'engagement, en ne tenant compte ni des cadences de tir ni des Multiple Hits du M4 et des Possible Shock :

– à l'arrivée du M4, le Panzer tire en Defensive Fire avec un DRM de + 3 (+ 2 Motion, + 1 BU, – 1 Grosse cible. Il touche sur 6 ou moins, mais seulement avec un dé coloré inférieur au dé blanc, soit dans 25 % des cas, et place une acquisition. Il faut maintenant un To Kill de 9 pour détruire le M4 (au total, succès dans 18 % des cas).

– en Advancing Fire Phase, le M4 réplique avec un DRM de 7 (+ 4 Mouvement, + 1 BU, + 2 Maison) Il faut faire 2 pour toucher , suivi de 7 ou de 9 pour tuer. Autant dire que les chances sont négligeables. Le M4 place une Acquisition sur la maison. En Advance Phase, il se place CE.

L'engagement est commencé.

Pendant la Prep suivante, le Panzer tire avec un DRM de – 1 (+ 1 BU, – 1 Grosse Cible, – 1 Acquisition) Il touche en tourelle dans 36 % des cas et perce dans 83 % des cas pour un total de 30 %. L'acquisition passe à – 2.

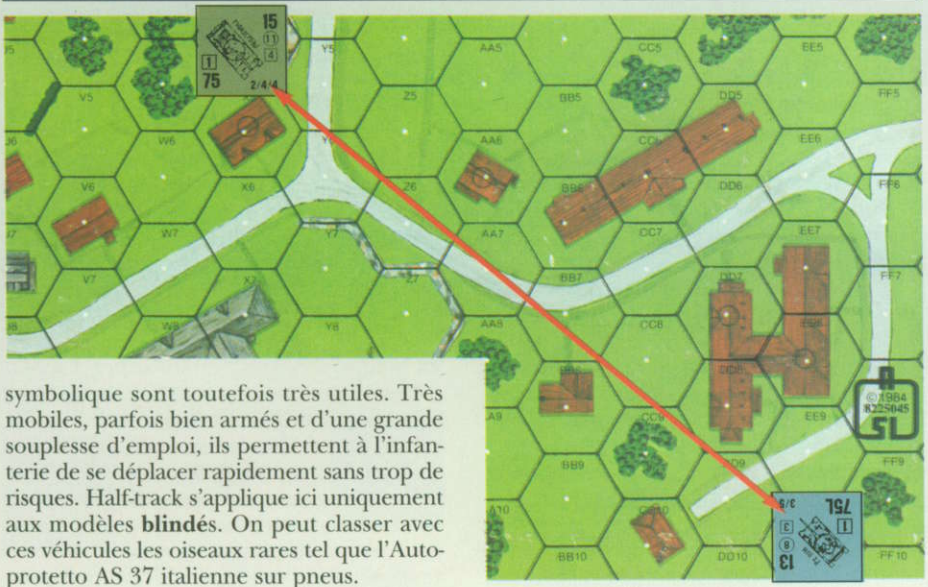
Le M4 riposte en Defensive Fire Phase avec un DRM de + 1 (+ 2 maison, – 1 Acquisition). Il touche en tourelle dans environ 30 % des cas et en caisse dans environ 40 % des cas pour une chance globale de tuer d'environ 50 %. L'acquisition passe à – 2.

En Advance Phase, le Pz IV ouvre sa tourelle.

Le premier tir revient au M4A3(75)W : avec un DRM 0 (+ 2 maison, – 2 acquisition) il touche avec un DR de 9 et détruit avec un DR de 7 en caisse et de 9 en tourelle, soit environ 60 %.

Si le Pz IV a survécu, il riposte et tire avec un DRM de – 3 (– 2 Acquisition, – 1 Grosse cible). Le coup doit atteindre la tourelle, ce qui se produira dans 42 % des cas, pour un succès global une fois sur trois.

On voit immédiatement que l'engagement tourne à l'avantage des Américains, mais ce n'est pas dû aux caractéristiques respectives des chars, à peu près similaires (meilleur blindage d'un côté, meilleur canon de l'autre) mais à la meilleure protection apportée par la position Hull Down. Bien sûr, il n'est pas utile de retenir tous ces pourcentages, mais, à défaut de l'expérience, ils permettent de fixer les idées sur les caractéristiques relatives des différents matériels disponibles.



symbolique sont toutefois très utiles. Très mobiles, parfois bien armés et d'une grande souplesse d'emploi, ils permettent à l'infanterie de se déplacer rapidement sans trop de risques. Half-track s'applique ici uniquement aux modèles **blindés**. On peut classer avec ces véhicules les oiseaux rares tel que l'Autoprotetto AS 37 italienne sur pneus.

– les Bren-Carriers, dérivés de la chenillette Carden Lloyd des années 20 restent les compagnons blindés des forces du Commonwealth aux côtés des modèles indiens sur pneus (Indian Pattern Carrier). Des règles spécifiques les régissent (D6.8).

Les transports de troupes blindés entièrement chenillés sont rares mais ils existent, tel le célèbre Lorraine français dont la remorque oblige à l'utilisation de règles particulières, et les Kangaroo anglais sur châssis de Ram, Priest et autres Sherman.

EN VOITURE !

Le transport de troupe à ASL obéit à un certain nombre de règles exposées dans le chapitre D.6 (Transporting personnel). Si des règles propres régissent les half-tracks, Carriers et l'infanterie montée sur véhicule, les personnels transportés sont tous considérés Passagers (D6.1).

Les Passagers voient leur puissance de feu divisée par deux, voire quatre si leur véhicule se déplace sauf s'il s'agit d'un halftrack (D6.62). Ils subissent en outre des pénalités en combat rapproché.

La capacité d'emport d'un véhicule de transport est exprimée en PP (Portage Point) sous la forme # PP. Ainsi, le Schützenpanzerwagen représenté ici a une capacité de 15PP et peut tirer un canon dont le Manhandling Number (C2.27) est inférieur ou égal à 7 (T7).

Un squad représente 10 PP, un HS ou un pion Servants/Equipage (Crew) 5 PP, et moins de cinq SMC (héros ou chef) 0 PP. Un véhicule peut transporter un ou plusieurs MMC (Squad/HS/Crew) et leurs armes lourdes (SW) tant que l'ensemble est inférieur ou égal à la capacité en PP du véhicule. Le SPW 251/1 a la possibilité de transporter 1 squad (10 PP), 1 mortier léger démonté (3 PP), une MMG démontée (2 PP) et un chef (0 PP) soit 10 + 3 + 2 + 0 = 15 ou tout autre combinaison inférieure ou égale à 15 PP.

Les munitions d'un canon tracté (ou un mortier entre 76 et 82 mm démonté et porté) coûtent 4 PP (8 si le calibre est de 100 mm ou plus). Le SPW peut ainsi tracter un PaK 40 (M8) et transporter ses servants (5 PP plus 4 pour les munitions = 9 PP) ou un mortier lourd de 120 mm (M9) et ses servants (5 PP plus 8 pour ses munitions = 13 PP). Nous vous renvoyons à C10 pour les modalités de transport et de mise en batterie des pièces d'artillerie.

Les passagers démoralisés peuvent rester dans leur véhicule même si ce dernier se rapproche de l'ennemi sauf si l'équipage (s'il y en a un) est démoralisé à son tour auquel cas ils se réfugient sous le Véhicule (D5.311).

Les Passagers peuvent seulement utiliser leurs LMG, PIAT et DC (charges de démolition) qui doivent être jetées (Thrown DC) !

HEP TAXI !

Les passagers peuvent être classés en deux catégories : les troupes montées sur véhicules (Riders et motards) et les troupes transportées (Passengers).

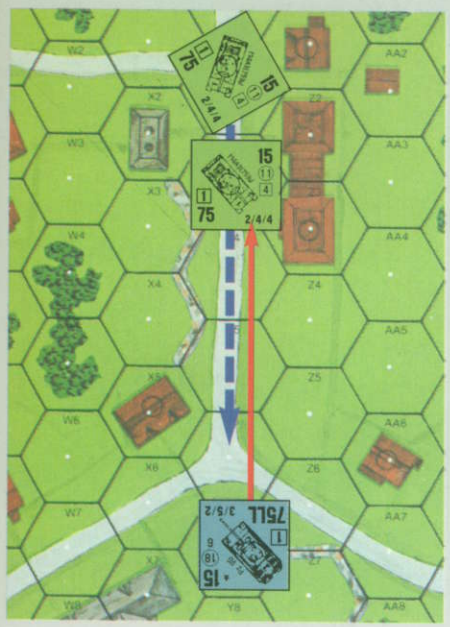
Les célèbres « dragons sur chars » soviétiques ou *tankoviy desant* sont bien sûr représentés dans ASL. Ils sont régis par la règle spécifique de Riders (D6.2). Les Riders ne peuvent être utilisés avant 1942 que par les Russes et à partir de 1943 par les autres nationalités. Ils ne peuvent pas monter sur tous les véhicules, telles les tankettes. Toutefois, un SMC peut toujours grimper sur un véhicule non-autorisé. Un maximum de 14 PP peut être transporté. Le véhicule ne peut emprunter tous les terrains ou tourner sa tourelle sous peine de voir ses Riders sauter en marche (Bail out). Les Riders subissent les tirs sans aucun bonus de protection. Nous vous renvoyons à D6.2 pour les autres aspects.

Les Riders et les passagers en camions ou half-tracks embarquent/débarquent selon des règles communes lors de la phase de mouvement. Le véhicule doit être arrêté **avant** l'embarquement sauf s'il ne dépense qu'un MP pour s'arrêter ou si un canon est accroché. Le FFNAM s'applique pour les passagers qui embarquent/débarquent. Rien n'interdit de débarquer/embarquer d'un véhicule en contournement (voir toutefois D2.3 et D6.4-5). Il reste 1/4 des MP du véhicule pour tout MF restant à l'infanterie qui embarque, sachant que cette action coûte 1 MF à l'infanterie. Nous vous renvoyons à D6.4 et à l'exemple pour les autres détails.

Débarquer coûte 1/4 (FRU) des MP du véhicule une fois arrêté, sauf s'il s'agit d'un canon (C10.12) ou si les passagers sautent en marche (D6.24). Les passagers dépensent 1 MF pour débarquer et 1 autre MF par 1/4 des MP (FRU) du véhicule déjà dépensés. De plus, s'il reste des MF au passager débarqué, rien ne l'empêche de bouger mais il doit le faire immédiatement (voir D6.5). Attention, les pénalités de FFMO s'appliquent, si nécessaire, aux passagers qui débarquent d'un véhicule non-blindé en terrain découvert. Nous vous renvoyons là aussi à D6.4-5 et à l'exemple.

Les half-tracks sont des véhicules de transport et de combat à ciel ouvert (OT D1.23) invulnérables (comme leurs passagers) aux tirs d'armes légères sauf si l'équipage et les passagers sont exposés. S'ils obéissent aux mêmes règles que les autres véhicules de transport, ils offrent en général de meilleures capacités de tir aux passagers. Ainsi, les half-tracks et les Carriers présentent le très grand avantage de pouvoir former des groupes de feu combinant leur armement et celui de leurs passagers (avec la direction de tir d'un chef), et même entre plusieurs Carriers/half-tracks et leurs passagers (D6.64).

Les Carriers, régis en général par les mêmes règles que les half-tracks, sont encore plus



vulnérables car leur équipage reste toujours exposé. Toutefois, ces équipages sont le plus souvent des HS qui ont la possibilité de se regrouper en squads sans chef (D6.82). En outre, ils acceptent jusqu'à 8 PP de Riders (D6.81) et emportent des armes d'appui. Enfin, ils possèdent des capacités fumigènes fort intéressantes (voir le Chapitre H Anglais).

L'EQUIPEE SAUVAGE

Les motos/side-cars/vélos sont couverts par des règles similaires. Le nombre de silhouettes sur le pion indique sa capacité (3 = 1 squad, 2 = 1 HS et 1 = 2 SMC ou 3 s'il s'agit d'un Side-car).

Seuls les side-cars ont une capacité de transport d'armes d'appui, d'ailleurs limitée (D15.2). Tous ces véhicules doivent être possédés par un pion d'infanterie pour se déplacer ou être poussés (D15.4). Monter ou descendre coûte 1 MF pour l'infanterie plus 1/4 des MP du pion moto/side-car et les pénalités de FFNAM et FFMO s'appliquent (D15.41). En règle générale, tout moto/side-car/vélo subit un DRM de – 1 quand il est pris pour cible et les engins peuvent être détruits par les tirs mais les PTC/LLMC/LLTC n'ont aucun effet.

Les vélos utilisent les pions motos, considérés comme ayant 4 MF, et suivent les règles de d'infanterie pour le mouvement et comme cible mais avec la pénalité supplémentaire de – 1 de D15.5. Toutefois, ils ne dépensent qu'un demi MF par hexside de route et gagnent un bonus d'un MF par niveau franchi en descente ! Malgré cela, à la différence des motards, les cyclistes ne peuvent effectuer d'Overruns !

Nous avons volontairement laissé de côté les armes antichars, en particulier les Panzerfaust et autres bazookas qui seront traités dans le prochain numéro de VV avec un scénario mettant en scène les troupes américaines. Bon jeu et ne vous perdez pas dans les rues de Mariupol. ❐

EXEMPLE 4 : TIRER OU ATTENDRE ?

Deux M4A3(75)W doivent entrer par la route en 22Y1. Un Panther est venu s'installer derrière le mur, en 22Y7 pour les attendre. Par peur de casser son canon, il n'a pas tiré sur l'hex Y1 pour y placer une Acquisition et est resté trappes fermées compte tenu de la puissance des mitrailleuses américaines.

Lorsque le 1er char américain entre, le Panther peut tirer, avec un DRM de + 4 (+ 1 BU, + 2 Motion + 2 un MP en LOS, – 1 Grosse cible). Avec un To Kill de 23 contre un blindage de 11 en caisse et 8 en tourelle, le Panther à environ 40 % de chances de détruire le premier M4. Supposons que le Panther n'ait pas conservé la cadence (2 ou plus sur le dé coloré) ; un tir dans le même hex. contre le second M4 se fera de nouveau avec un DRM de + 4 (+ 1 BU, + 2 Tir intensif, + 2 Motion, + 1 deux MP en LOS, – 1 Grosse cible, – 1 Acquisition du premier tir). D'une part, le Panther casse son canon sur un DR 10 ou plus (8 % de chances) d'autre part, il n'y a que 16 % de chances de détruire les deux Sherman.

Le M4 Survivant continue sa route jusqu'en Z7 ou il s'arrête et ouvre sa tourelle pour tirer avec un DRM de + 1 (+ 4 Tir en Bounding Fire, – 2 Proximité, – 1 Grosse Cible). Touchant sur un DR 9, avec un To Kill de 15 (14 + 1 de proximité) contre un blindage de 5 (6 – 1 pour un tir dans le dos) il a environ 75 % de chances de détruire le Panther ! Si le Panther compte sur ses mitrailleuses pour changer son VCA (tir sur le M4 en modifiant son VCA de X5 à AA7), il va être bien déçu : grâce à son canon rapide, le MA gagnera le Gun Duel et tirera le premier !

L'Allemand peut donc estimer que ses chances de détruire un M4 dès son arrivée sur la carte sont trop faibles (40 %) et il laisse jouer. Les M4 viennent encadrer le Panther, d'abord en Z7 puis envisagent d'amener le second blindé en X6. Les Allemands ont maintenant le choix :

– soit tirer sur le premier M4 pendant son trajet avec un DRM de + 2 (+ 1 BU, + 2 Motion, – 1 Grosse cible) avec 70 % de chances de le détruire. Il devra ensuite compter sur un tir intensif pour détruire le second M4, cette fois-ci avec un DRM de + 4 (40% de chances). Il faut noter que, certains de perdre le Gun Duel, l'Allemand ne peut pas attendre que les Américains viennent s'arrêter en Z7.

Si les probabilités et le fait qu'ils tireront les premiers lors du tour suivant ne plaît pas à notre chef de char – les Américains n'ont peut être besoin que de quelques CVPs pour gagner, il reste une manœuvre à la disposition de l'Allemand : le Panther, n'étant pas couvert d'un First Fire peut essayer d'utiliser son sN lors de l'arrivée du 1er M4, puis, lorsque celui-ci s'arrête, tenter un Motion attempt qui réussira forcément (plus de 6 MPs dépensés en LOS par une unité qui ne l'était pas au début du tour). Cette « mise en marche » effectuée en marche arrière lui permet également d'orienter son CA vers Z5. Le M4 en Z7 ne peut plus faire grand mal. Le M4 en X6, quant à lui, tirera avec un DRM + 5 (+ 4 Motion, + 2 Cible en mouvement, – 1 Grosse cible) ou + 7 si le sN a fonctionné. Il devra ensuite faire 9 ou moins pour percer le blindage.

Si le Panther survit à ce tir, ce qui n'a rien d'impossible (93 % de chance d'y échapper avec sN et 78 % sans sN) au début de sa phase de mouvement, il reculera en Y7, ce qui lui permettra de présenter son blindage avant aux deux chars américains, puis s'arrêtera pour engager le duel dans de très bonnes conditions.

Une fois encore, on voit que le timing et la position sont plus important que les jets de dés, et que ce n'est pas la complexité des règles qui rend le maniement des chars difficile, mais la multiplicité des options offertes...

EXEMPLE DE TRANSPORT ET DE TIRS SUR CAMION

● Nous sommes en phase de mouvement russe, le 4-4-7 en O3 veut monter dans le camion GAZ-MM en O1 (VCA P0-P1). Le squad contourne O2 par les hexsides O2-N2 et O2-N1 (1MF), avance en O1 SOUS le camion (1MF) et monte dedans, il est alors placé **sur** le GAZ-MM (1 MF). Le 4-4-7 a dépensé 3 de ses 4 MF et le véhicule peut encore se déplacer du 1/4 de ses MP, soit 6.

Mais, avant que le camion ne bouge, deux 4-6-8 en Q2 tirent. Leur puissance de feu est de 8 (2 x 4) sans modificateurs. Le tir est réglé selon A7.308 et utilise la rangée « * ». Le camion est alors détruit sur un DR de 6 ou moins (et brûle sur un DR de 3 ou moins, éliminant directement le 4-4-7) ; il est immobilisé sur un DR de 7. Un DR > 7 n'affecte pas le véhicule mais, sur un DR > 6, le 4-4-7 passager subit une General Collateral Attack (A14.B). Si le véhicule subit un DR entre 4 et 6 (destruction), le 4-4-7 doit jeter un DR de survie (D6.9) mais **ne subit pas** l'attaque collatérale (A14.B).

● Le Wagon en O7 (8 MF car un Wagon utilise des MF et non des MP D12) transporte des servants (5 PP) et tracte un canon de 76 mm (M7 et 4 PP pour les munitions). Il avance en P6 (2 MF soit 1 + 1 car il tire un canon). Il entre en Q6 (2 MF) et s'arrête pour décrocher le canon. Cela lui coûte la moitié de ses MF (C10.12) et il arrête son mouvement dans cet hex. mais le 76 mm et les servants sont placés sous le Wagon avec un marqueur TI (C10.12).

● Lors d'une phase de mouvement allemande, un 4-6-8 avec une LMG monté sur un side-car entre sur la carte par A5. Il dépense 7 MP pour arriver en N7 (1/2 MP par hexside de route). Un 4-2-6 (et un 7-0) en Q6 tire sur le 4-6-8 soit 4 à – 1 (D15.5). Un DR de 2, soit 1 sur l'IFT tue (KIA) le squad et détruit le side-car. Un DR de 3 (– 1 = 2) soit K/2 tue un HS, réduit le side-car pour squad (3 silhouettes) en side-car pour HS (2 silhouettes) et cause un test de moral pour le HS restant... Un DR entre 4 et 7 cause un test de moral.

Si le 4-6-8 échoue, il doit sauter en marche (Bail Out). Un DR de 8 est un PTC qui n'a aucun effet. Si le 4-6-8 survit, s'arrête (1 MP soit 8 au total) et descend, le 4-2-6 peut tirer en Subsequent First Fire mais cette fois avec 2 FP et un DRM de – 2 (FFMO et FFNAM). Le 4-6-8 survit et il lui reste donc 1 MF. En effet, les 8 MP dépensés par le side-car représentent 2 MF (voir 15.41) et il faut 1 MF pour descendre. Le squad SS ne peut déclarer une marche forcée pour gagner 1 MF car il vient de descendre de son véhicule (A4.5) .

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 18

TEMPÊTE SUR MARIUPOL

MARIUPOL, URSS, le 8 octobre 1941

Début octobre 1941, l'opération Barbarossa semble sur le point de porter le coup de grâce à l'URSS. Les troupes allemandes assiègent Léningrad et s'approchent de Moscou. Dans le même temps, les forces de l'Axe progressent le long de la mer d'Azov en direction de Rostov. Il s'agit d'empêcher un repli en bon ordre de l'armée rouge. Le 7 octobre, deux armées soviétiques sont encerclées et anéanties près de Melitopol. Après avoir contribué à ce succès, la brigade motorisée SS Adolf Hitler repart vers l'est, précédée par son groupe de reconnaissance commandé par un officier audacieux, Kurt Meyer ! L'avance s'effectue à toute vitesse et, au matin du 8, les motocyclistes de l'avant-garde sont aux lisières de la ville de Mariupol, remplie de colonnes russes en retraite. Malgré son infériorité numérique, Meyer décide de foncer et de profiter de l'effet de surprise. Vers 10 h, précédée par des canons d'assaut, la colonne arrive sur une grande place pleine de véhicules. Les StuG et les mitrailleuses ouvrent le feu à bout portant.

BALANCE

★ Echanger le 9-2 contre un 9-1.

✚ Ajouter un 4-6-8 et une LMG à l'OB initial.

PLACEMENT DES CARTES

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit contrôler le carrefour Y6-Y7-Z5-Z6 et les hex. de bâtiment en pierre adjacents.

★ Les Russes se placent en premier	★ 1	★ 2	★ 3 ✚	4	5	6
★ Les Russes se déplacent en premier						

★ **Eléments de la 9e Armée [ELR : 2]** Se placent/entrent comme indiqué : {SAN : 2}

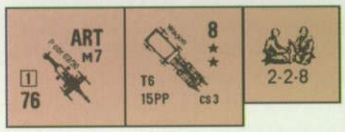
Se placent sur les hexes de route J2-K3-L3-L4-L5 (voir la SSR 2)

3

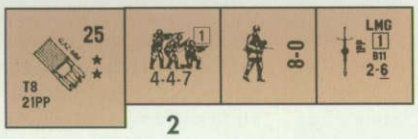
Se placent à l'est de O compris

3

Se placent sur un hex de route entre M et O compris avec le canon tracté.

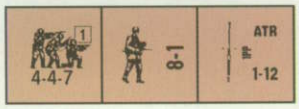


Entre au tour 1 par I1 avec l'infanterie Passager



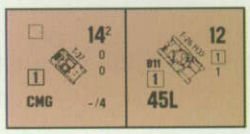
2

Entrent au tour 2 par I1, Q1 ou Y1

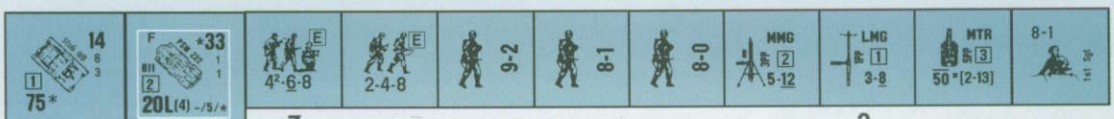


3

Entrent au tour 3 par I1, Q1 ou Y1



Eléments du Leibstandarte-SS Adolf Hitler Aüfklarüng-Abteilung [ELR : 5] et du LSSAH Panzerjäger Abteilung
Se placent/entrent comme indiqué : {SAN : 2} (Voir SSR 3)



7

2

Se placent sur/adjacents à la route F4-J6

3

Entrent au tour 3 avec l'infanterie montée par A5-A6 (avec Full MP) ou par I1 ou I10 [avec 1/2 MP restants (FRU)]

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont modérées sans vent au début du scénario. Kindling NA.
2. Placer une Unarmored Wreck sur les hex. de route J2-K3-L3-L4-L5. Jeter un dr par épave après le placement allemand et placer un Blaze si le résultat est < 3.
3. Les Allemands sont Elite (C. 8.2).

Tous les 4-6-8/2-4-8 sont SS (A 25.11) avec un Moral souligné et un Broken Moral augmenté de + 1.

Un 4-6-8 est secrètement noté comme étant Assault Engineer (H1.22).

4. Les Trucks/Wagon sont évacués par le bord est (D5.311) dès qu'ils ont déchargé (D6.5).
5. Toutes les unités des groupes de renforts entrent par le même hex.

EPILOGUE

Le tir meurtrier des assaillants sème la panique et les SS en profitent pour pousser vers l'est et couper la route de Rostov. Les colonnes soviétiques sont bousculées et le groupe de reconnaissance peut s'emparer de la ville au prix de pertes légères. La nouvelle de la prise de Mariupol est accueillie avec incrédulité par les supérieurs de Meyer. Mais ce dernier pousse déjà ses hommes vers leur prochain objectif. « Drang nach osten... »

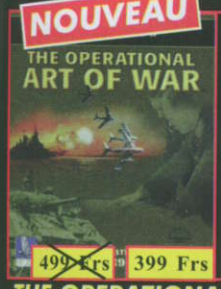
Conception du scénario :
Philippe Naud et Jean Devaux

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 RUE DE LAPPE 75011PARIS
M° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DE 9H A 19H
Tél : 01 43 14 04 49

11 RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS
M° 4 SEPTEMBRE, BOURSE DU OPERA
OUVERT DE 10H A 19H - PARKING A PROXIMITE !
Tél : 01 42 92 05 30

NOUVEAU



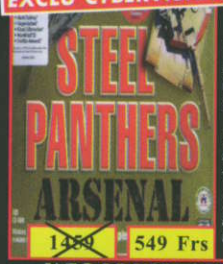
EXCLU CYBERVISION
LE JEU DE L'ANNÉE 1998 !

~~499 Frs~~ 399 Frs
THE OPERATIONAL ART OF WAR VO

NOUVEAU

399 Frs
FIELDS OF FIRE VO

EXCLU CYBERVISION



CONTIENT :
STEEL PANTHERS 1 + Extension 1 + Extension 2 + Nouvelle campagne + nouveaux scénarios
STEEL PANTHERS 2 + Extension 1 + Nouvelle campagne + nouveaux scénarios
STEEL PANTHERS 3 + Extension 1 NON VENDUE EN DEHORS DU PACK !

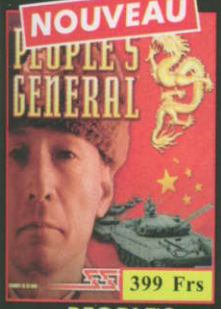
~~1489~~ 549 Frs
MEGAPACK STEEL PANTHERS : 11 JEUX AU TOTAL !!!

SUPER PRIX

EXCLU CYBERVISION
CONTIENT : Global Conflicts 1, 2 et 3 Plus Regional BattleSet 4

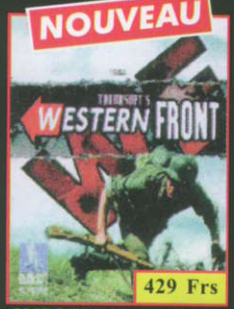
199 Frs
HARPOON 2 DELUXE VO

NOUVEAU



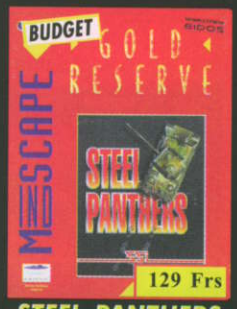
399 Frs
PEOPLE'S GENERAL VO

NOUVEAU



429 Frs
WESTERN FRONT VO

BUDGET

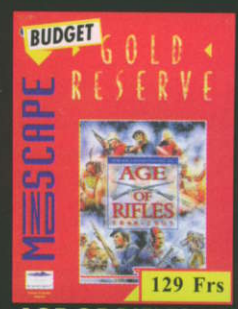


129 Frs
STEEL PANTHERS 1

BUDGET

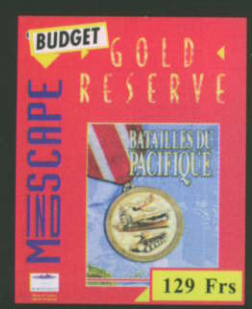
129 Frs
STEEL PANTHERS 2

BUDGET



129 Frs
AGE OF RIFLES VF

BUDGET



129 Frs
BATAILLE DU PACIFIQUE VF

499 Frs
PACK BATTLEGROUND COLLECTION 1 (4 JEUX)
Napoleon in Russia, Prelude to Waterloo, Waterloo et Age of Sail

499 Frs
PACK BATTLEGROUND COLLECTION 2 (4 JEUX) :
Gettysburg, Bull Run, Antietam et Shiloh

NOUVEAU

499 Frs
PACK GREAT CIVIL WAR
Contient :
- The Blue & The Gray ;
- Civil War General Robert E. Lee ;
- Civil War Generals 2 Grant, Lee, Sherman.

VENTE PAR CORRESPONDANCE
COMMANDEZ ET REGLEZ PAR CARTE BANCAIRE AU
01 43 14 04 49
3615 CYBERVISION
Web : www.cybervision-info.com

3615 WARGAMES
Commandez toutes nos références 24H / 24

DELAIS DE LIVRAISON 48 H

ENCAISSEMENT A L'EXPEDITION

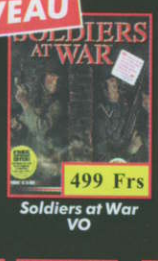
CADEAUX

Pour 1 CD acheté = SHILOH offert !

Pour plus de 1000 Frs d'achats : WATERLOO offert !

NOUVEAU

329 Frs
Commandos VF



499 Frs
Soldiers at War VO

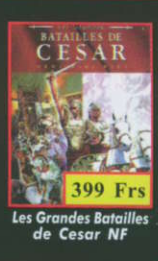
~~678 Frs~~

469 Frs
EAST FRONT + EXPANSION PACK (extension East Front) VO U.S.

399 Frs
Steel Panthers 3 VO

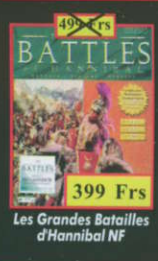
~~499 Frs~~

399 Frs
Close Combat 2 VF PC (Mac : 449 F VO)



399 Frs
Les Grandes Batailles de Cesar NF

~~499 Frs~~



399 Frs
Les Grandes Batailles d'Hannibal NF

~~399 Frs~~

349 Frs
Achtung Spitfire VF PC/MAC

~~349 Frs~~

349 Frs
Over the Reich PC/MAC

299 Frs
Allied General MAC

~~299 Frs~~

99 Frs
Waterloo VF

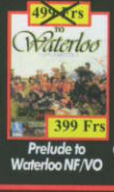
~~349 Frs~~

129 Frs
Antietam VF

~~349 Frs~~

129 Frs
SHILOH VF

~~499 Frs~~



399 Frs
Prelude to Waterloo NF/VO

~~449 Frs~~ 329 Frs
CIVIL WAR VO

199 Frs
Age of Rifles EXTENSION

~~499 Frs~~

399 Frs
Man of War VF

399 Frs
Close Combat MAC VO

399 Frs
Panzer General 2 VF/VO

269 Frs
Front de l'Est Extension

BON DE COMMANDE À RETOURNER À CYBERVISION - 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° ____/____/____/____ Date : __/__

VAE VICTIS

PRODUIT	PRIX
❒ 1 CD acheté = SHILOH offert	CADEAU !
❒ WATERLOO offert pour + de 1000 Frs d'achats	CADEAU !
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

STRATEGIE INFORMATIQUE

People's General

Le second volet de la série des *General* de SSI nous entraîne en pleine Troisième Guerre mondiale, en 2005, entre un irréductible bloc communiste composé de la Chine, de la Corée du Nord et du Cambodge, et les démocraties occidentales, emmenées par les Etats-Unis et la Russie. Un thème relativement peu original mais qui est le seul à convenir à un conflit contemporain à grande échelle, où les Américains peuvent se tailler la part du lion.

On retrouve toutes les qualités d'*Opération Panzer* : interface exemplaire, prise en main immédiate, carte hyper-réaliste en perspective, unités représentées par de petites figurines en 3D (et réalisées à partir des modèles GHQ), plusieurs campagnes de taille variable jouables avec l'un ou l'autre camp. Les mécanismes du jeu sont pratiquement similaires (apparition de chefs aux capacités aléatoires, appui d'artillerie, etc.). Parmi les modifications, l'incertitude stratégique est renforcée, avec un degré croissant de repérage des unités ennemies, et l'aviation intervient maintenant sous forme de « missions » (frappe aérienne, soutien, reconnaissance) à partir d'un budget de points.

Les tactiques de combat sont surtout profondément transformées par la prise en compte des nouveaux armements. Le changement le plus significatif est la portée très étendue de l'artillerie et même de certaines unités lourdes (blindés et hélicoptères), capables de frapper à plusieurs hex. de distance. De même, la possibilité d'héliporter de l'infanterie presque à loisir fluidifie profondément le champ de bataille. Toutes ces innovations ont toutefois tendance à complexifier le jeu, qui s'éloigne de l'esprit « stratégique » de la série des *General*.

Mais le plus grand changement par rapport aux précédents *General* est que *People* ne couvre qu'une durée de temps réduite et que pratiquement tous les équipements sont disponibles d'entrée. Le joueur n'aura donc pas le plaisir de voir évoluer son matériel et d'avoir accès, comme l'armée allemande d'*Opération Panzer*, à des blindés de plus en plus puissants par exemple, ce qui fait tout de même le sel de ce jeu. En revanche, *People's General* met à la disposition du joueur tous l'arsenal chinois, russe et américain, plus une sélection – très réduite – d'armements d'autres nations (dans le cas de la France, on ne trouve qu'un blindé, le Leclerc 2, un type d'infanterie et quelques vagues véhicules de soutien...).

Dans l'ensemble, *People's General* se maintient au niveau de qualité d'*Opération Panzer*, mais le thème et son traitement sont tout de même beaucoup moins attrayants. On aurait quand même préféré de « vraies » ou de possibles guerre contemporaines : Bosnie, Afghanistan, Afrique, Grèce-Turquie, Taïwan-Chine, etc. De plus, certains des scénarios, malgré une grande diversité de théâtres d'opérations (plaines enneigées de Sibérie, rizières du sud-est asiatique, grande métropole, etc.) ne présentent que peu d'intérêt stratégique.

Les joueurs qui ont achevé en long et en large toutes les campagnes d'*Opération Panzer* et en redemandent se plongeront sans hésiter dans cette Troisième Guerre mondiale *made in USA*, les autres peuvent sans regret poursuivre la marche de leurs Panzer ou la libération de l'Europe en attendant mieux !

People's General : jeu CD-Rom PC en français édité par Mindscape-SSI. Nécessite un Pentium 166 avec 32 Mo, sous Windows 95 ou 98.

Fields of Fire

Même s'il ne s'agit pas à proprement parlé d'un jeu d'histoire, *Fields of Fire* traite d'un sujet tellement original qu'il nous semble intéressant de le présenter ici. Mélange de jeu de stratégie en temps réel et de jeu de rôle, *Fields of Fire* se déroule en effet en pleine guerre franco-anglaise au Canada, entre 1755 et 1760. La guerre de Sept ans fait alors rage en Europe et la petite communauté de colons français, alliés aux indiens Hurons et Iroquois, va affronter la masse d'un million de colons britanniques pour

Axis & Allies

Destinée à paraître en France sous le titre de ***Généralissime***, la version informatique d'*Axis & Allies* se révèle une adaptation fidèle d'un des plus célèbres jeux de société à thème historique. Edité par Hasbro, *Axis & Allies* n'a pourtant jamais été traduit en français, mais il était largement disponible dans les magasins spécialisés. Sorte de « super-Risk » sur la Seconde Guerre mondiale, *Axis & Allies* permet à cinq joueurs (ou moins) de s'affronter pour le contrôle du globe, la partie commençant environ au début de l'année 1942. Sur une carte du monde découpée en province, les joueurs manipulent des unités d'infanterie, de chars ou d'avion, des transports maritimes, etc., chacun présentant une force d'attaque et de défense (sur une échelle de 1 à 6). Les combats sont résolus comme au *Risk*, en lançant un dé par unité.

L'attrait principal d'*Axis & Allies* est la possibilité d'acheter des unités avec des points de production industrielle – selon le nombre de provinces possédées et d'usines – et même de faire de la recherche en armement pour acquérir, par exemple, des chasseurs à réaction, des blindés lourds, des complexes industriels plus puissants, etc.

Axis & Allies version informatique reprend tous les mécanismes du jeu de base, avec une réalisation sans défaut (simplicité d'utilisation, animations plaisantes, interface sans souci). Toutefois, ce genre de jeu de société prend tout son intérêt... en société, forcément. Seul face à son écran, et même en réseau, la version informatique n'apporte pas grand chose pour un jeu d'une telle simplicité. Les accros d'*Axis & Allies* pourront éventuellement réviser leurs stratégies gagnantes, quant aux autres, nous leur recommandons plutôt la version sur carte, car il est toujours plus satisfaisant de manipuler quelques petites figurines en plastique sur une grande carte du monde et de jeter des seaux de dés à la face de son adversaire que d'appuyer sur un triste bouton de souris... en tout cas pour ce type de jeu !

Généralissime : adaptation en français d'Axis & Allies éditée par Hasbro, pour CD-Rom PC, sous Windows 95.

la possession de l'Ohio et du Québec.

Fields of Fire recrée bien l'esprit de la « petite guerre » que livrent coureurs des bois et trappeurs aux unités régulières des corps expéditionnaires. Le jeu propose deux campagnes, une pour chaque camp, organisées en une suite de missions. Pour sa part, le joueur s'incarne dans un personnage typique de l'époque : noble officier issu d'Oxford, vieux coureur des bois, shaman ou guerrier indien, aventurier français, etc. Il se voit adjoindre un groupe d'alliés (soldats, indiens, trappeurs), chaque personnage, joueur compris, présentant un ensemble de caractéristiques et de compétences, comme la force ou l'habileté au tir, la cartographie, la chasse, etc. Certains personnages peuvent également apprendre de nouvelles compétences en cours de jeu.

A partir de son fort, le joueur est libre d'aller chasser entre deux missions pour ramener fourrures et nourritures, susceptibles d'être échangées contre du matériel (cordes, torches, meilleures armes, etc.). Enfin, l'action se déroule en temps réel et vue d'en haut. Les missions consistent le plus en embuscade, escorte de chargement ou raid chez l'ennemi. Le combat peut se faire à distance ou en mêlée, spécialité des indiens. Il est possible d'organiser ses unités en formation (ligne, colonne) et de leur donner des ordres (feu à volonté, se cacher, etc.). Dans l'ensemble, le joueur ne dirige au plus qu'une dizaine de personnages, il ne s'agit pas de *Warcraft* ! D'ailleurs, il faudra plus souvent faire preuve d'astuce et utiliser les compétences des personnages pour triompher que la force brute.

Même si *Fields of Fire* n'atteint pas le niveau technique et la qualité graphique des grands jeux de stratégie en temps réel (les unités sont de taille assez réduite à l'écran, la visibilité n'est pas toujours optimale et l'interface présente plusieurs défauts d'utilisation), c'est un produit original et séduisant, sur un thème tout à fait passionnant !

Fields of Fire : jeu CD-Rom PC en français édité par Empire - Ubi soft. Nécessite un Pentium 133 avec 16 Mo. Sous Windows 95 ou 98.

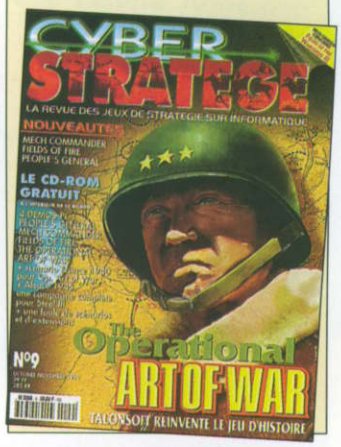
CYBERSTRATEGE N°9

Au sommaire du dernier numéro de *CyberStratège*, le magazine des jeux de stratégie informatiques :

– analyse stratégique : deuxième volet consacré à *Rebellion* et le concept aéromobile dans *Steel Panthers II*.

– une présentation plus complète de *People's General*, *Operational Art of War* et des nombreuses autres nouveautés.

– le CD-Rom contenant, entre autres, la campagne de mai 1940 pour *The Opérational Art of War*.



CIEL DE BATAILLE

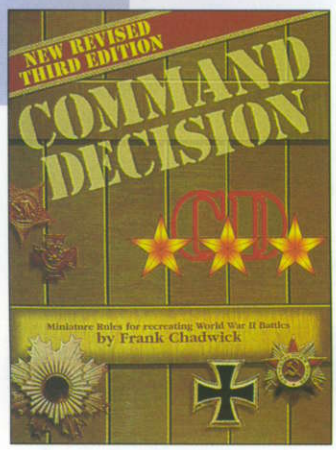
par Batisse

MAINTENANT QUE J'AI CONQUIS L'ÉGYPTE, À MOI LE TRÉSOR DES PHARAONS !
Z'ÉTAIENT FORTS LES ÉGYPTIENS CÔTÉ LABYRINTHES. D'APRÈS MES INFOS, C'EST PAR LÀ
GRÂCE AU TRÉSOR, J'AURAI LES MOYENS DE RÉALISER MON GRAND PROJET: ENVAHIR L'ANGLETERRE !
ON Y EST. C'EST ICI !
A NOUS BIG BEN !
BATISSE 98 W 22
?!
WHAT A NICE DAY INDEED!

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

UN CLASSIQUE du jeu nous revient relifté, Langton sort une règle pour utiliser ses petites galères et la version 2.1 de *DBM* est en préparation.

Jean-Philippe IMBACH



Command Decision est une des règles les plus populaires pour simuler les combats de la Seconde Guerre Mondiale. Six ans après sa parution, découvrez cet automne sa nouvelle édition, revue et corrigée.

Après l'arrêt des activités de GDW, l'éditeur américain EHQ & Old Glory a repris le flambeau et Frank Chadwick peut enfin présenter une nouvelle version de *Command Decision*. Les échelles de jeu et surtout le soclage n'ont pas variés (heureusement !). Les mécanismes de la précédente édition ont été présentés en détail dans le numéro 5 de *VaeVictis* : ils n'ont pas fondamentalement évolué et, pour peu que vous connaissiez l'ancienne, l'assimilation de cette troisième version s'effectuera en douceur.

Vous trouverez maintenant un livret d'une soixantaine de pages pour les règles de base, et un autre de près de quatre vingt dix sur les règles optionnelles (ravitaillement, appui aérien, génie, opérations amphibies et aéroportées, etc.), les règles de campagne et les scénarios. Une planche de marqueurs, une feuille de résumé cartonné et un dernier appendice de vingt quatre pages sur les équipements des principaux belligérants du conflit complètent le tout. La présentation générale est très claire et professionnelle.

Manquent à l'appel, par rapport à l'ancienne version : les règles relatives au combat moderne, celles sur le XIX° siècle et, plus important, le livret d'organisation. En effet, l'épais volume – plus de deux cent pages – qui rassemblait les organigrammes détaillés des divisions a disparu. Cet ouvrage est censé être disponible à part, mais il est extrêmement difficile de se le procurer. Et les quelques exemples d'organisation donnés dans la nouvelle version ne remplaceront malheureusement pas les dizaines du livret original. Les débutants qui n'ont pas la chance de le posséder seront les plus pénalisés.

En ce qui concerne les mécanismes de jeu proprement dit, l'accent a été mis sur la jouabilité. En effet, *Command Decision* était jusqu'ici un conglomérat de règles simples, certes, mais toutes différentes les unes des autres et l'effort pour assimiler le tout était loin d'être négligeable. Maintenant, les règles ont été rationalisées et simplifiées. En fait on peut parler d'une règle épurée : moins de phases de tir, plus de mécanismes communs entre les tirs, qu'ils soient direct, indirect, anti-aérien, etc. En outre, il est maintenant plus difficile de coordonner infanterie et blindés ou de repérer les canons antichars pour les blindés. Un défenseur peut facilement tirer en opportunité, dans un même tour de jeu, sur plusieurs cibles adverses : il est donc maintenant possible d'enrayer une attaque ennemi avec plusieurs antichars judicieusement placés. Notez aussi que le tir indirect est moins puissant et ses particularités nationales mieux rendues.

En conclusion, la troisième édition de *Command Decision* est un lifting nécessaire et bienvenu qui redonne un coup de jeunesse à cette règle très populaire. Son achat est fortement conseillé, d'autant plus que les mécanismes de jeu sont devenus plus simples et apportent un meilleur rendu historique.

Command Decision, règles pour le combat lors de la Seconde Guerre Mondiale. Publiées en anglais par EHQ & Old Glory. Prix indicatif : 220 F.

NAUMACHIAE

Naumachiae se présente sous la forme d'un livret monochrome A4 au format « paysage ». La présentation est claire et aérée et les cent vingt pages permettent de simuler les combats navals antiques avec des figurines en plomb. Une annexe de vingt quatre pages supplémentaires regroupe vingt deux listes d'armées – des Égyptiens aux Romains Bas-Empire – et un historique très intéressant sur l'évolution des galères et leurs tactiques de combat. De plus, quatre feuilles plastifiées rassemblent les tableaux et les accessoires de jeu (rose des vents, etc.). N'oublions pas également six feuillets volants, le premier sur l'art et la manière de monter et décorer les bateaux au 1/1200 et les cinq autres pour deux scénarios : l'un oppose Athéniens et Spartiates, l'autre Romains et Carthaginois. En bref, un matériel très complet et de qualité.

Quarante types différents de navires sont décrits, avec leur équipement, leur capacité de résistance et leur manoeuvrabilité. Chaque vaisseau est ensuite complété par la valeur de son capitaine et de son équipage – bon, normal ou mauvais – et l'état de sa coque – « rapide » (ie neuve), normale ou lente (ie mal entretenue). Le joueur peut également équiper son navire d'une panoplie d'options : troupes embarquées, voile, tour de combat, pièces d'artillerie, lourdes ou légères, armes chimiques ou « biologiques » (ie pots de chaux vive, essaim de guêpes, etc.), coque renforcée, corvus romain, etc.

Les règles de jeu sont très complètes et détaillées. Ainsi, en sus des ordres à chaque bateau, la règle fait intervenir les amiraux et vice-amiraux. Les navires ne sont plus indépendants les uns des autres, mais doivent obéir à des directives générales : « engager l'ennemi », « tenir », etc. L'aptitude de ces « généraux » varie d'« incompétent » à « inspiré ». Les cinq niveaux influent directement sur la transmission et la compréhension des ordres et contre-ordres qui seront non seulement exécutés, mais aussi mal interprétés ou tout simplement ignorés... Le joueur retrouvera les mêmes difficultés pour contrôler ses navires qu'un véritable amiral grec... ou surtout perse.

Naumachiae comporte un système de jeu original qui permet de manoeuvrer un nombre important de navires par joueur. Le pivot est le test d'aptitude effectué au début de chaque tour, après la rédaction des ordres. Le joueur en phase lance 3d6 et obtient un résultat de 3 à 18. Celui-ci sera ensuite utilisé pour résoudre tout au long de son tour la plupart des actions programmées par les ordres initiaux (ie mouvements, tirs, abordages, etc.). Toute la souplesse du système tient dans le fait que ce jet de dé peut être aussi utilisé pour plusieurs navires. Ainsi, en fonction du niveau de jeu recherché, du nombre de joueurs et de bateaux par joueur, le jet de dé s'appliquera à un seul bâtiment ou à un groupe de plusieurs unités. Un système simple et élégant qui permet d'accélérer ou non les parties en diminuant à la demande les jets de dés.

Naumachiae est une bonne règle. Les lecteurs qui ont apprécié *Thalassa*, la règle parue sur ce même sujet dans le numéro 11 de *VaeVictis*, pourront passer au niveau supérieur de complexité avec cette nouvelle production anglaise. La simulation du combat naval antique y est traitée en détail, avec des mécanismes plus complets, mais qui restent d'une bonne jouabilité générale. Notez pour finir que Langton, l'éditeur, est le grand spécialiste des bateaux antiques au 1/1200 et produit aussi de nombreux décors à cette échelle, dont le port militaire de Carthage. De quoi réaliser de superbes tables de démonstration.

Naumachiae, règles pour le combat naval sous l'Antiquité. Publiées en anglais par Langton Miniatures. Prix indicatif : 180 F.

Remerciements à Jean-Christophe Prudhon et Philippe Lempereur.

DBM 2.1 SUITE

Les sites internet consacrés à *DBM* sont en effervescence à l'approche de la sortie de la version 2.1. Propositions et contre-propositions se succèdent à vive allure et il est bien difficile de savoir quels points seront retenus *in fine*. Une chose est sure, le système de placement du terrain est en train d'être révisé pour éviter de boucher facilement le centre d'une table de jeu.

Si vous souhaitez découvrir en détail ces propositions, connectez-vous à l'adresse suivante : http://www.byzant.demon.co.uk/amend2x1.htm, attention, il s'agit bien, pour l'instant, de propositions, tout au plus utilisables lors de parties amicales, pour les tester. Attendons patiemment la fin de l'année pour découvrir lesquelles obtiendront le label « amendement officiel ».

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 H À 19 H LUNDI - SAMEDI) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24H/24)

LIGNE TÉLÉPHONIQUE DIRECTE EN FRANÇAIS **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

99% DES COMMANDES REÇUES AVANT 15.00H SONT EXPÉDIÉES LE JOUR-MÊME EN "URGENT"

AFIN D'ASSURER UNE ENTIÈRE COMPATIBILITÉ AVEC LES PATCHES ET DATA DISKS ORIGINAUX DES ÉDITEURS U.S. ET G.B, TOUS LES TITRES CI-DESSOUS SONT DES VERSIONS ORIGINALES **U.S.** OU **G.B.**

Listing complet sur Minitel 3616 AZERTY mis à jour en temps réel

Versions CD ROM PC

Prix en Francs Français - T.T.C. ET FRAIS D'ENVOI URGENT COMPRIS

TOUS LES TITRES DE CETTE PAGE SONT DES ÉDITIONS ORIGINALES AVEC MANUELS ORIGINAUX IMPRIMÉS.

PROMOS ! tous v.o. avec manuels originaux imprimés !

GREAT BATTLES OF ALEXANDER	125 F
GREAT BATTLES OF CESAR	125 F
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	125 F
SUPERPROMO =>ALEXANDER + CESAR + HANNIBAL	299 F
ARMORED FIST 2 (Novalogic)	125 F
COMANCHE 3 (Novalogic)	125 F
F22 RAPTOR (Novalogic)	125 F
ADMIRAL SEA BATTLES	95 F
AGE OF RIFLES + CAMPAIGNS	195 F
ARDENNES OFFENSIVE (S.S.I.)	125 F
BUCCANEER (S.S.I.)	125 F
COUNTER ACTION (S.S.I.)	125 F
PACIFIC GENERAL (S.S.I.)	125 F
PANZER GENERAL 2 (OPERATION PANZER) (S.S.I.)	125 F
STAR GENERAL (S.S.I)	55 F
STEEL PANTHERS 2 CAMPAIGNS (**DATA** S.S.I.)	55 F
STEEL PANTHERS 3 (S.S.I.) Revenu en stock !	145 F
SU 27 FLANKER COMMANDER avec DATA + Editor	145 F
CAPITALISM PLUS	165 F
HARPOON CLASSIC 97 (Win 95)	165 F
CAPITALISM PLUS + HARPOON CLASSIC 97	295 F
MYTH: THE FALLEN LORDS	125 F
HISTORY OF THE WORLD (Avalon HIII)	95 F

NOUVEAUTÉS DISPONIBLES:

101st AIRBORNE IN NORMANDY	325 F
AXIES & ALLIES	325 F
CHESSMASTER 6000	265 F
CLUEDO 2 (Hasbro)	265 F
HARDWAR (Gremlin)	315 F
KLINGON HONOR GUARD	325 F
KNIGHT & MERCHANTS (Interactive Magic)	295 F
M.I.A.	325 F
OPERATION (Hasbro)	165 F
PEOPLE'S GENERAL (S.S.I.)	325 F
RAINBOW 6 TOM CLANCY	325 F
REAH	325 F
RED JACK (PC et MAC)	285 F
SPEARHEAD (Interactive Magic)	295 F
SPELLCROSS	235 F
TOTAL ANNIHILATION [GB/US] **DATA**: BATTLE TACTICS	195 F
ULTRA FIGHTERS (Interactive Magic)	295 F
URBAN ASSAULT	325 F
WARBIRDS 2.01	175 F
WARLORDS 3 DARKLORDS RISING	295 F
WESTFRONT	325 F

TOUJOURS DISPONIBLES:

AIDE DE CAMP 2 (HPS Simulations)	375 F
BATTLETECH MECHCOMMANDER	325 F
BATTLE ISLE 2 + TITAN'S LEGACY + BATTLE ISLE 3	185 F
BATTLESPIRE	325 F
COMMANDOS Behind enemy lines	325 F
DARK OMEN WARHAMMER 2	215 F
EAST FRONT + Expansion pack gratuit [Talonsoft]	325 F
EAST FRONT Expansion pack **DATA** + manuel 200 pages	145 F
FIELDS OF FIRE: War along the Mohawk	315 F
HUMAN ONSLAUGHT WARWIND 2 (S.S.I.)	135 F
IF-18 E CARRIER STRIKE FIGHTER	295 F
IMPERIUM GALACTICA	95 F
JANE F-15	325 F
JET FIGHTER FULL BURN	325 F
M1 TANK PLATOON 2	325 F
MEDIEVAL (HPS Simulations /Incredible Simulations)	375 F
THE OPERATIONAL ART OF WAR (Talonsoft)	325 F
PANZER COMMANDER (S.S.I.)	325 F
SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES	295 F
SOLDIERS AT WAR (S.S.I.)	215 F
SPEC OPS	295 F
STARCRAFT **DATA**: INSURRECTION	125 F
STEEL PANTHERS 1 CAMPAIGNS 2 (**DATA** S.S.I.)	95 F
TEAM APACHE	325 F
TOTAL ANNIHILATION	135 F
TRIBAL RAGE (Talonsoft)	315 F
TOM CLANCY POLITIKA (PC et MAC)	325 F
WARGAMES	325 F
X-COM INTERCEPTOR	325 F
X-FILES: THE GAME -PC et MAC-	365 F

BATTLEGROUND COLLECTION 1 Compilation

BATTLEGROUND 3 WATERLOO + BATTLEGROUND 6 NAPOLEON IN RUSSIA BORODINO + BATTLEGROUND 8 PRELUDE TO WATERLOO + **en Bonus: AGE OF SAIL - La compilation de 4 Wargames (avec manuels imprimés): 375 F**

ÉCONOMISEZ 50 F: les 4 CDs + manuels imprimés, mais sans l'immense boîte cartonnée (capacité + de 4 litres ...!): **seulement 325 F**

BATTLEGROUND COLLECTION 2 Compilation (GUERRE DE SÉCESSION)

BATTLEGROUND 2 GETTYSBURGH + BATTLEGROUND 4 SHILOH + BATTLEGROUND 5 ANTIETAM + BATTLEGROUND 7 BULL RUN - **La compilation de 4 Wargames (avec manuel imprimé): 375 F**

ÉCONOMISEZ 50 F: les 4 CDs + manuel imprimé, mais sans l'immense boîte cartonnée (capacité + de 4 litres ...!): **seulement 325 F**

Si vous avez une carte de crédit internationale VISA / MASTERCARD, téléphonez-nous EN FRANCAIS ou faxez le bon de commande ci-dessous, ou commandez par Minitel 3616 AZERTY (1.01 F /minute). Sinon, joignez votre règlement -chèque ordinaire Français- au coupon ci-dessous.

Bon de commande à retourner à DUCHET COMPUTERS - 51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE

Rédigez sur papier libre ou photocopiez si vous ne voulez pas mutiler votre exemplaire de VÆ VICTIS n° 23

TITRE	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

☺ ☺ Frais de port COMPRIS ☺ ☺ TOTAL _____

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal .....
Ville .....
Pays ..... Signature:

[ ] Règlement par chèque bancaire Français ou [ ] Carte Visa /Eurocard ____/____/____/____ Date ___/___

Commande minimum 100F - Catalogue complet gratuit joint à chaque commande; disponible séparément contre 6 timbres à 3 FF

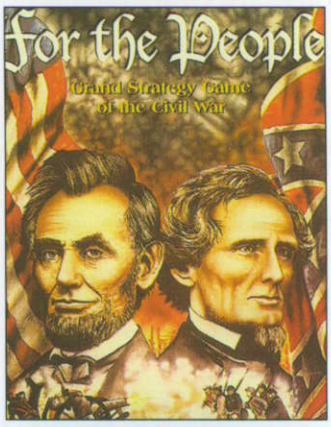
Nous expédions -sans aucun supplément- les produits ci-dessus par AVION vers le MONDE ENTIER

e-mail duchet@globalnet.co.uk

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition

ALORS, qui donnait le jeu d'histoire moribond ? Pas nous en tout cas (si, un peu quand même)... Le volume de nouveautés de cette rentrée montre que le jeu d'histoire bouge encore, et plutôt deux fois qu'une !



FOR THE PEOPLE

For the people, sur la guerre de Sécession (1861-1865), est le 4e jeu de la série « grande-stratégie » d'Avalon Hill, et peut-être malheureusement le dernier, au regard des problèmes actuels de l'éditeur. Conçu par Mark Herman, il reprend les principes mis au point pour *We the People* (guerre d'indépendance américaine), du même auteur et adaptés également depuis pour *Hannibal* et *Successors*. La recette est bien connue : une grande carte (sans hexagones) couvertes de cases reliées entre elles, des cartes à jouer, utilisables soit comme événement soit comme moteur de l'activation des armées, des pions représentant les principaux protagonistes du conflit et leurs troupes et enfin des provinces (ici des Etats) à contrôler politiquement pour contribuer à la victoire.

Plus complexe que ses prédécesseurs, *For the People* est aussi plus abouti. De nombreux éléments viennent par exemple contribuer à sa richesse : le grand nombre de généraux (une vingtaine par camp), aux caractéristiques très marquées, dont l'utilisation doit être gérée de façon adéquate par les joueurs, la prise en compte des éléments navals de la guerre ou encore la complexité notable des aspects politiques de la guerre de Sécession.

Le jeu prend en compte différemment les troupes, organisées en armées, corps d'armée, divisions ou brigades de cavalerie. Pour autant, il conserve une très grande facilité d'apprentissage et la fluidité de ses « ancêtres ». La bataille de Gettysburg est, par exemple résolue, par le seul jet de deux dés et le calcul de quelques subtils modificateurs. Les batailles ont des résultats et des conséquences différentes en fonction de la taille des armées en présences. Il y a ainsi des petites, des moyennes et surtout des grandes batailles, au cours desquelles les pertes des deux camps sont bien entendues bien plus importantes. Il faut remarquer, et c'est une réalité historique tangible, que quel que soit le résultat des batailles, les deux camps subissent des pertes quasi équivalentes. La guerre de Sécession est avant tout une guerre d'attrition...

Les parties sont plus longues que celles d'*Hannibal*. Il faut bien deux soirées entières pour boucler les quatre années du conflit, à raison de trois tours de jeu pour chacune d'elles, et venir à bout de la « volonté stratégique » de l'adversaire, valeur servant notamment à mesurer la victoire. Pour chaque tour, les joueurs disposent chacun de sept cartes stratégiques (un peu moins au cours des quatre premiers tours) ce qui le décompose en autant de phases d'activation. Pour palier à cette longueur, inhabituelle aux jeux de la série, quatre scénarios plus court sont proposés et permettent de simuler chacun une des années de la guerre de Sécession, en environ deux heures.

For the People est donc un vrai jeu d'histoire, exigeant mais très plaisant et qui permettra à ceux qui n'ont jamais trouvé le temps de finir des parties complètes de *The Civil War* (Victory Games), d'achever enfin, dans un délai raisonnable, la simulation militaire, politique et stratégique d'un des conflits les plus intéressant de l'Histoire.

Frédéric BEY

For the People : jeu en anglais de complexité moyenne pour deux joueurs, édité par Avalon Hill. Comprend deux cartes cartonnées, deux planches de pions, 96 cartes à jouer et 24 pages de règles.

THIS HALLOWED GROUND

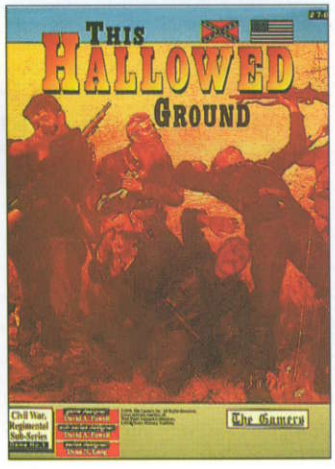
The Gamers est de retour avec un nouveau monstre sur la bataille de Gettysburg, à l'échelle tactique dans une boîte bien épaisse et bien remplie, digne des « mammouths » de SPI. Avec des mécanismes hybrides largement inspirés de la *Civil War Brigade Serie*, cette nouvelle *CWB Regimental Sub-Serie* (!) propose de simuler les batailles de la guerre de Sécession à l'échelle du régiment. En fait l'auteur indique que *This Hallowed Ground* est un zoom de *Thunder at the Crossroads*, avec globalement les mêmes options et stratégies mais à un niveau de détail supérieur.

Les règles de base, à lire initialement, restent celle de la *Civil War Brigade Serie* version 3.0 mais elles sont complétées par quatre pages de règles dédiées à la *Regimental Sub-Serie*. Aucun mécanisme n'est réellement changé et l'on retrouve le système de commandement, les déserteurs, les mécanismes de mouvement et combat de l'échelle *Brigade Serie* ; en fait la *Regimental Serie* ajoute seulement quelques détails tactiques sur ces différents mécanismes car l'échelle est naturellement différente : un pion vaut un régiment à 50 hommes le point de force, un hex. mesure 100 m et le tour est à 15 mn. Une seule règle est vraiment originale, il s'agit de l'action de la cavalerie mais elle reste optionnelle et souvent marginale, vu les faibles effectifs de cavalerie engagés.

Un dernier livret fournit les règles particulières à la bataille et surtout les quelques treize scénarios proposés, de taille très variable : McPherson's Ridge, Little Round Top, Gettysburg, etc.).

Pour un joueur passionné, connaissant déjà la série *Civil War* et disposant de beaucoup de temps, la simulation peut se révéler comme un passionnant défi : toutes les facettes de la bataille peuvent être explorées de façon réaliste grâce aux mécanismes d'ordres, et les 286 tours du scénario complet présentent d'innombrables heures de jeu. Pour les autres, ce n'est certainement pas le jeu à choisir pour s'initier à la série, ni au jeu d'histoire ! Les fanatiques de Gettysburg et de la guerre civile seront séduits par les nombreux scénarios et la qualité du matériel fourni.

Luc OLIVIER



La Guerre de l'Empereur
The Emperor's War, 1805-1815
KEVIN ZUCKER, NICOLAS PILARTZ
OPERATIONAL STUDIES GROUP
PLAYERS 2 TO 7, AGES 12+

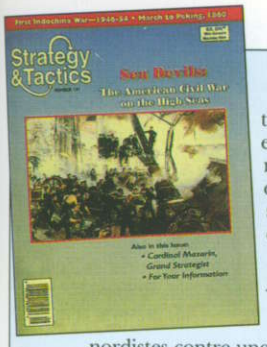
This Hallowed Ground : jeu en anglais assez complexe édité par The Gamers. Comprend six cartes et 2 240 pions avec de nombreuses aides de jeu. Jeu en solitaire difficile.

LA GUERRE DE L'EMPEREUR

OSG est désormais le plus prolifique des éditeurs de jeux napoléoniens ! *1806* à peine paru (voir VV 22), voici déjà venir *La Guerre de l'Empereur*, conçu par Kevin Zucker et le Français Nicolas Pilartz, dans un esprit radicalement différent. En effet, ce jeu d'histoire porte, à l'échelle stratégique, sur l'ensemble des guerres du Ier empire et peut être joué par deux à sept personnes qui prendront en charge les destins de la France, de l'Angleterre, de l'Espagne, de la Prusse, de l'Autriche, de la Russie et de l'Empire ottoman.

Le matériel est dans l'ensemble beau, sobre et complet. La carte, découpée en zones (la France en compte huit), couvre tout le bassin méditerranéen – Afrique du Nord et Egypte incluses – et l'Europe jusqu'au Caucase. Le jeu s'attache avant tout aux péripéties militaires de la période, avec un pion par division ou par escadre, et des regroupements possibles en corps d'armée. Il prend également en compte les aspects diplomatiques et économiques (avec des billets comme au Monopoly...) sous-jacents aux conflits entre les grandes puissances de l'époque. Avec 16 pages de règles très aérées, la simplicité des mécanismes de jeux est de rigueur, ce qui correspond bien aux attentes actuelles du marché. On est ici bien plus proche du vieux *War and Peace* que du gigantesque *Empire in Arms*.

Chaque année est découpée en trois tours de jeu plus un tour d'hiver au contenu plus restreint. Seule la résolution des batailles, lorsque deux armées se rencontrent dans une zone, présente un peu de difficulté. Les pions sont alors déployés sur un champ de bataille fictif, découpé en quatre parties : centre, droite, gauche et réserve. L'utilisation d'une matrice tactique permet un peu de finesse dans ce domaine, grâce aux choix d'options génériques, défensives ou offensives (attaque de flanc par exemple). Comme pour tous les jeux à cette échelle, les batailles ne sont la partie la plus



STRATEGY AND TACTICS N° 191

Durant la guerre de Sécession, la Confédération lança des navires sur les Océans du monde entier pour tenter de désorganiser le commerce maritime de l'Union mais également dans l'espoir d'obliger cette dernière à pourchasser ces corsaires en prélevant des navires de guerre utilisés dans le très dur blocus des états sudistes. Cette épopée relativement méconnue est le thème du jeu (Sea Devils) joint en encart dans le S&T n° 191 avec une carte du monde entier, pas plus de cent pions (dont une soixantaine de navires nordistes contre une bonne quinzaine de navires confédérés) et des règles abordables quoique sortant quelque peu des sentiers traditionnels de la simulation, thème (encore une fois) original oblige...

Une fois encore, l'histoire de France est à l'honneur dans ce magazine puisqu'on peut également y trouver un dossier assez complet sur la guerre d'Indochine ainsi que des articles sur le cardinal Mazarin et sur l'expédition militaire franco-anglaise entreprise en 1860 au cœur de la Chine contre la dynastie mandchoue !

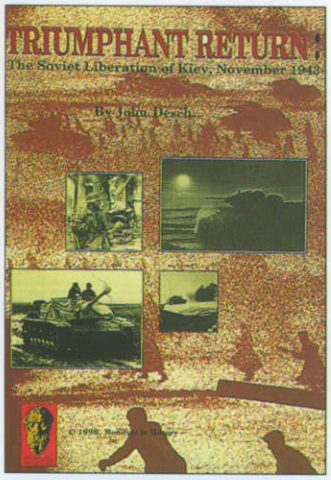
Stpéhane MARTIN

réussie. Le plaisir que les joueurs trouveront dans *La Guerre de L'Empereur* viendra plutôt de sa partie stratégique pure : gestion de ses ressources, choix de ses alliances ou de ses plans de campagne. A sept joueurs, la partie prendra encore plus de saveur. Les stratégies naturelles des puissances sont tellement différentes qu'il est difficile « d'user » le jeu : il suffit de changer de camp pour la partie suivante !

Il est d'ores et déjà clair que *La Guerre pour l'Empereur* fera date pour renouveler le genre délaissé du jeu stratégique napoléonien et nous vous proposerons dans le prochain *Vae-Victis* une analyse détaillée de cette magnifique production.

Frédéric BEY

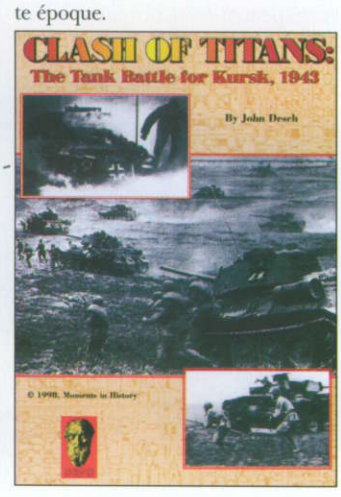
La Guerre pour l'Empereur (1805-1815) : jeu en anglais assez simple, pour deux à sept joueurs édité par OSG. Comprend 560 pions, une carte, un aide de jeu par pays et des planches de billets.



TRIUMPHANT RETURN et CLASH OF TITANS

Pour des raisons de coût de fabrication probablement, Moment in History semble abandonner les simulations en boîte au profit des jeux sous pochette. ***Triumphant Return*** *: The Soviet Liberation of Kiev, November 1943* simule l'offensive soviétique de novembre 1943 autour de Kiev et la contre-attaque allemande qui a suivi. Le 3 novembre 1943, le Premier Front d'Ukraine débouche d'une tête de pont au nord de Kiev et fonce vers le sud-ouest. Kiev est évacué par les forces allemandes qui sont surprises et ne contre-attaquent sérieusement qu'à partir du 15 novembre. Les Russes seront rapidement arrêtés, mais Kiev ne sera pas reconquise et la ligne de défense du Dniepr est définitivement perdue ; l'Ukraine entière suivra bientôt.

Quatre scénarios sont proposés pour reproduire les événements : la percée initiale, la contre-attaque et les opérations finales, plus évidemment la campagne entière. Chaque tour dure de 4 à 8 jours et les troupes représentent des régiments pour les Allemands, des brigades, divisions et corps pour les Soviétiques. Les règles sont assez classiques, inspirées de *Ring of Fire* du même auteur (quatrième bataille pour Kharkov, août 1943). En plus des mécanismes classiques de mouvement et de combat, les deux camps peuvent placer des unités en réserve qui interviendront au milieu du combat pour le défenseur ou en exploitation pour l'attaquant. Les blindés, représentés par une silhouette sur leur pion, effectuent un combat spécial avant les combats réguliers. Les mécanismes sont clairs et bien rodés, et la bataille typique des actions sur le front de l'Est à cette époque.



Avec le même système, ***Clash of Titans*** couvre la célèbre bataille de Koursk, en juillet 1943, la carte présentant l'ensemble du saillant. La règle de combat blindé prend ici une importance encore plus déterminante au vu du nombre et de la qualité des unités blindés engagées. Trois scénarios sont proposés : l'attaque historique, une offensive allemande précoce et la contre-offensive soviétique du mois d'août.

Prévus pour deux joueurs mais facilement adaptables pour le jeu en solo,

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

WARGAMES SUR CARTES

NOUVEAUTÉS

En Anglais

For the People
(Avalon Hill)
La guerre de sécession à l'échelle stratégique - système proche d'Hannibal ou de Successors.

Guerre de l'Empereur
(OSG)
Les guerres Napoléoniennes de 1805 à 1815 dans toute l'Europe - système simple adaptable de 2 à 7 joueurs.

Triumphant Return
(Moments in History)
Un matériel surperbe pour une simulation de la bataille de Kiev en 1943. (ziplock)

Enfin disponibles les wargames de THE GAMERS (Hallowed Ground, Seven Pines, Raging Storm...), World in Flames annual 1998 et SPQR Players Guide...

Et n'oubliez pas : il est encore temps de compléter vos ludothèques avec les Wargames Avalon Hill !!!

En Français

Les Six Jours de Gloire
(Clash of Arms traduit par Tilsit Editions)
Par Kevin Zucker, la brillante campagne Napoléonienne de 1814.
3 scénarios et la campagne complète.

Cinq boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

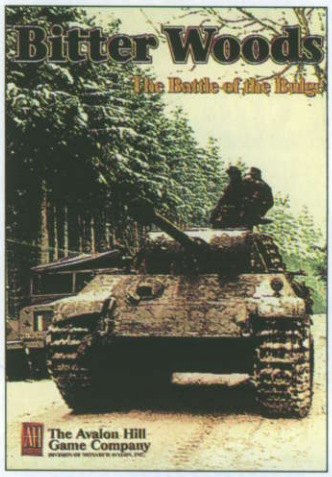
6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162 RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél. 05 56 44 26 03

Triumphant Return et *Clash of Titans* sont des jeux simples à mettre en œuvre, avec des graphismes agréables, des unités peu nombreuses et plusieurs scénarios rapides : en fait, de parfaits jeux de magazine !

Triumphant Return et **Clash of Titans** : jeu en anglais de complexité moyenne, édité par Moments in History. Comprend une carte et 240 pions. Jeu en solitaire possible.



Bitter Wood

Avec *Bitter Wood*, Avalon Hill ne nous gratifie pas d'un jeu original par son thème : la bataille des Ardennes, morceau d'histoire plus que simulé outre-Atlantique... L'auteur du jeu nous avertit toutefois qu'il a participé aux tests de *Battle of Bulge* version 1981 (un autre jeu d'Avalon Hill sur le sujet) et que, de plus, il a demandé la collaboration d'autres concepteurs ayant œuvré sur le sujet. Le résultat ne brille pas par son originalité mais plutôt par ses qualités intrinsèques.

Le jeu se focalise sur la période du 16 au 26 décembre, « *lorsque les Allemands ont une chance* » selon les règles, avec des tours de 12 heures, des hexagones d'environ trois kilomètres et des unités du niveau régiment-brigade. La bataille tient sur une carte et dans un temps de jeu raisonnable, avec notamment un scénario tournoi capable de tenir dans la soirée.

Le jeu offre une simulation éprouvée avec des mécanismes clairs et faciles à mettre en œuvre. Il y a deux niveaux de règles : les règles standard et les règles optionnelles. Les mécanismes standard occupent huit pages et sont très classiques. On teste le ravitaillement, puis les Allemands peuvent placer des blindés en réserve, suivi du mouvement-combat et enfin une phase d'exploitation pour les réserves, les Alliés font alors de même. Quelques règles d'ambiance viennent se greffer, comme le ravitaillement, l'artillerie, les destructions de ponts, et surtout les règles optionnelles avec les chefs, les Kampfgruppen Peiper et Skorzeny, etc. Tout est bien expliqué dans le style rodé d'AH avec de nombreux aides de jeu, tables et feuilles de déploiement.

L'idée de réaliser une simulation de la bataille des Ardennes simple et rapide à jouer n'est pas nouvelle, d'abord chez Avalon Hill avec les différentes versions de *Battle of the Bulge*, mais aussi plus récemment avec *Ardennes* de the Gamers et *The Last Blitzkrieg* de 3W, tous globalement à la même échelle et au même niveau de complexité. *Bitter Wood* renoue avec le principe des « Classics games » aux règles simples et bien testées, au matériel de bonne qualité et au temps de jeu modéré : tout pour faire un jeu agréable à pratiquer, notamment en compétition.

Bitter Wood : jeu en anglais de complexité moyenne, édité par Avalon Hill. Il comprend une carte, 320 pions et différentes aides de jeu. Jeu en solitaire possible

War Without Mercy

War Without Mercy est le premier module d'une nouvelle série de simulations de Clash of Arms, *Struggle for Europe*, conçue pour couvrir tout le théâtre d'opérations européen de la Seconde Guerre mondiale à l'échelle de 15 jours le tour, 45 kilomètres l'hexagone et du corps d'armée. Cette série comprendra trois jeux : le premier sur le front de l'Est, le second sur le front de l'Ouest et le dernier sur le Désert, le Moyent-Orient, la guerre stratégique et les règles de campagne.

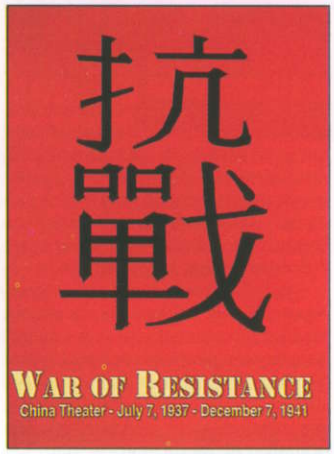
Le système de jeu est volontairement simple avec un livret de règles standard d'une vingtaine de pages expliquant les mécanismes terrestres, aériens, maritimes mais sans règles politiques ou économiques. L'ensemble est assez simple avec une séquence de jeu de mouvement-combat-exploitation comprenant l'intervention de l'aviation, les percées et bonus blindés, quelques contraintes de ravitaillement et des règles de renforts et remplacements. Les pions sont très finement dessinés et la carte superbe, digne des meilleures réalisations de Clash of Arms.

Le deuxième livret fournit les règles spéciales de *War Without Mercy* pour simuler la guerre à l'Est entre 1941 et 1944. Il ne comprend pas de règles particulières mais présente quatre scénarios. Le premier sur l'invasion de la Pologne sert d'introduction à la série et permet d'apprendre les règles. Le second présente l'opération Barbarossa, en douze tours. L'Allemand doit capturer un maximum de villes pour gagner, cela malgré des règles de météo très défavorables. Le troisième scénario débute avec Koursk et dure jusqu'à la fin de l'année 1943, ici encore la victoire repose sur le contrôle du maximum de villes. Le quatrième et dernier scénario propose toute la guerre à l'Est de 1941 à 1944. Pour gagner une victoire décisive, l'Allemand doit simplement conquérir l'Union soviétique. Un objectif digne du *Risk* ! Le Soviétique devra pour sa part tenir la plus grande part de la Prusse Orientale et de l'Europe Centrale pour l'emporter.

Struggle for Europe vise à se placer entre l'impossible complexité du *Grand Europa* (la réunion de toute la série Europa) et la trop grande simplicité de *Third Reich*, avec un jeu simple, stratégique et plein de rebondissements militaires. Le prochain tome : *Brute force !* est d'ores et déjà attendu.

Luc OLIVIER

War Without Mercy : jeu en anglais de complexité moyenne, édité par Clash of Arms. Comprend deux cartes, 840 pions et de nombreuses aides de jeu. Jeu en solitaire possible



War of Resistance

Avec *War of Resistance*, l'éditeur américain GRD, intimement lié à *Europa*, lance une nouvelle série de jeux sous le label *Glory*, série qui ambitionne de devenir l'équivalent d'*Europa* pour le théâtre d'opérations du Pacifique.

Les mécanismes utilisés semblent directement tirés des derniers jeux de la série européenne, même si la boîte annonce un nouveau système maritime, difficilement détectable à la lecture des règles... En réalité, l'originalité de ce produit provient davantage du thème choisi que des mécanismes utilisés. En effet, adopter les concepts pointus de la série *Europa* (principalement dédiés aux combats terrestres et aériens) pour simuler les campagnes du Pacifique relève de la gageure, mais l'essai n'est pas trop mal réussi avec ce premier volet qui traite du monumental conflit qui oppose la Chine au Japon de 1937 à 1941.

Le matériel fourni est bien sûr abondant avec cinq cartes (divisées en 19 sections du format de la boîte afin d'éviter les pliures, mais qui donne un côté puzzle à la mise en place du jeu !) pour représenter la plus grande partie de la Chine, huit planches de pions et des livrets de règles et d'ordres de bataille très volumineux. Le tout est d'excellente qualité et correspond aux standards de la série *Europa*, c'est-à-dire sobriété et efficacité.

Les adeptes d'*Europa* devraient en fait plus facilement s'adapter à *War of Resistance* qu'au tout récent *March to Victory* (le premier volet de l'adaptation de la série *Europa* au traitement de la Première Guerre Mondiale) car les modifications de règles sont moins importantes, même si elles existent.

Comme ce conflit est tout à la fois coloré, relativement méconnu en Europe et rarement abordé dans le monde du jeu, *War of Resistance* est en lui-même un événement et nous aurons l'occasion de faire une présentation plus détaillée de ce produit. Enfin, comme tous les amateurs de la série *Europa* peuvent l'imaginer, le temps de jeu indiqué au dos de la boîte (8 h) est parfaitement fantaisiste !

Grégory ANTON

War of Resistance : jeu en anglais relativement complexe édité par GRD. Comprend près de 2 000 pions et cinq grandes cartes. Jeu en solitaire possible.

Saratoga

Avec *Saratoga*, GMT sort son premier jeu en boîte depuis bien longtemps... Issu du Programme 500 (500 commandes fermes avant production), *Saratoga* est l'œuvre d'un « nouveau », Mark Miklos épaulé par deux graphistes de renom : R. MacGowan pour les pions et la boîte et J. Youst pour la carte.

La bataille de Saratoga (19 septembre 1777) constitue le tournant de la guerre d'Indépendance américaine. En remportant la victoire sur la fine fleur des régiments européens de l'armée du général Sir John Burgoyne, le major-général Horatio Gates et ses colons américains sonnent le glas de la réputation d'invincibilité des armes anglaises.

Pour simuler les péripéties de cette journée, le jeu est conçu dans un esprit très simple. Avec seulement 64 unités de combats (et 24 marqueurs), on croirait presque avoir à faire à un « jeu en

DES JEUX D'HISTOIRE EN MAGASINS

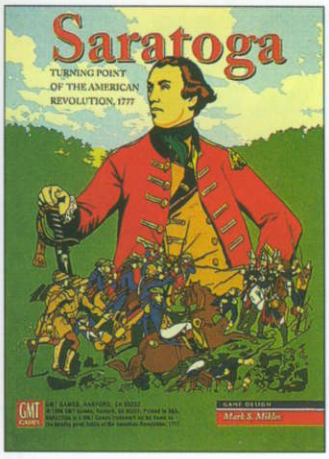
Pour relancer la pratique du jeu d'histoire.en France et pour que les joueurs, notamment de province, puissent se procurer facilement des jeux dans leurs magasins habituels, **Tilsit Editions** s'est associé à Clash of Arms, Operational Studies Group, Avalanche Press et *VaeVictis* pour organiser l'opération **Des jeux d'histoire en magasins**.

Depuis cinq ans environ, les rayons consacrés aux jeux d'histoire dans les magasins de jeux tendent en effet à disparaître inexorablement. Pour enrayer ce phénomène, 30 points de vente ont accepté de participer à cette opération et chacun d'entre eux proposera sur la période novembre-décembre un rayon spécialisé, riche et diversifié, de titres aussi bien en VO qu'en VF.

Il incombe à chacun d'entre nous, qui consacrons une partie de nos loisirs à la pratique de ces jeux, de prouver à ces magasins que le marché du jeu d'histoire est encore vivant en France et que la demande des consommateurs est réelle.

Alors, si vous passez avant Noël à l'un de ces points de vente (voir ci-contre), n'hésitez pas à faire un léger détour et à vous procurer ce jour-là le jeu dont vous avez toujours rêvé !

Pour toutes informations : Tilsit Editions, 37, route de Versailles, 91160 Champlan. Tél. : 01 69 79 69 28. Fax : 01 69 79 69 29.



encart ». Le prix (260 FF) dissipe rapidement cette impression... Heureusement, la magnifique carte (taille *Vae Victis* x 2) suffit à elle seule à nous convaincre de la justesse de l'investissement ! Les bois sont colorés aux couleurs de l'automne, du plus bel effet. Les pions, et les hexagones, sont de grande taille et assez classiques. L'échelle retenue (un pion par régiment) préfigure d'un jeu très tactique mais la taille de la carte permet de vastes manœuvres et rend possible de nombreux plans de batailles différents.

Les règles fort simples, je le répète, permettent de jouer la partie en deux heures. Le déploiement initial est très rapide car les hexagones de départ sont indiqués directement sur les pions. Des options affinent quelque peu le jeu, en simulant par exemple les effets du brouillard. La trouvaille la plus originale repose sur l'utilisation, par chacun des joueurs, d'un total de cinq marqueurs « momentum » qu'il faut accumuler au cours de la partie. Ces marqueurs sont gagnés lors de résultats positifs extrêmes, lors de combats (capture d'une unité adverse de moral + 2 par exemple), et perdus en cas inverses. Il suffit ensuite de dépenser un marqueur momentum de son stock pour obtenir le droit de rejouer un combat : pratique ! Une dépense de trois marqueurs permet d'effacer le résultat du test d'initiative de début de tour et de maintenir ainsi l'ordre de jeu dans le sens souhaité... Tout cela fait de *Saratoga* un excellent petit jeu, bien présenté et accompagné, ce qui est nouveau chez GMT, de notes historiques conséquentes. Un plaisir simple en somme.

Frédéric BEY

Saratoga : jeu en anglais, pour deux joueurs (jeu en solitaire possible et facile), édité par GMT, comprenant 88 pions, une carte, un livret de règles, deux aides de jeu cartonnés et des sacs de rangements pour les pions.

The Great War at Sea, vol. II et III

Deux ans après un premier volume consacré à la Grande Guerre sur les mers Méditerranée et Noire, Avalanche Press publie deux autres épisodes de sa série *The Great War at Sea*. Le volume II propose un ensemble de scénarios sur les théâtres des mers du Nord et Baltique entre 1914 et 1919. Plus original encore, le III (Plan Orange) est lui consacré à une confrontation navale hypothétique opposant le Japon aux États-Unis pour le contrôle des Philippines au début des années trente. Les grandes flottes cuirassées occupent évidemment le haut de l'affiche durant ces décennies, précédant l'avènement des grands porte-avions.

Chaque boîte comprend l'intégralité des forces navales ayant croisé sur les théâtres d'opérations concernés (des torpilleurs jusqu'aux « superdreadnoughts »). On trouve également des navires marchands, des sous-marins, quelques grands dirigeables et les premières unités aériennes.

Les grands principes de cette simulation navale ont été maintenus : les joueurs déplacent leurs groupements navals sous forme de Task Force cachées sur une carte stratégique quadrillée. Un système d'ordres oblige à assigner à tout groupe prenant la mer un ordre de mission (raid, bombardement côtier, convoi, escorte, interception, etc.) et un itinéraire précis. Seules les unités effectuant des raids ou des missions d'interception disposent d'une plus grande liberté de mouvement. Ce système permet d'utiliser avec succès une seule carte pour les deux joueurs en lieu et place du plus contraignant système en double aveugle.

Lorsque deux forces ennemies réussissent à se repérer, le jeu change d'échelle : les navires sont alors disposés sur une carte tactique pour résoudre l'affrontement avec des mécanismes de combats navals relativement classiques. Le tout s'utilise dans de très nombreux scénarios réelsou hypothétiquesde taille très variable.

Ce séduisant ensemble est malheureusement terni par une bien médiocre présentation des règles : imprécisions multiples, exemples insuffisants et aides de jeu incomplètes. Des pions réellement superbes, des ordres de bataille pléthoriques, de nombreux scénarios et des mécanismes abordables pour traiter d'un thème toujours aussi original et fascinant devraient heureusement suffire à quelque peu masquer certaines lacunes. Tels quels, ces deux nouveaux épisodes de la série *The Great War at Sea* devraient surtout séduire les amateurs du genre.

Stéphane MARTIN

The Great War at Sea vol. II & III : jeux en anglais de complexité moyenne édités par Avalanche Press. Jeu en solitaire difficile. Attention, *War Plan Orange* n'est disponible que par commande directe auprès de l'éditeur et limité à un tirage de 500 exemplaires. Contact : Avalanche Press, PO Box 4775, Virginia Beach, VA 23454, USA. E-Mail : AvalancheP@aol.com.

EUROPA : NAISSANCE D'UN CONTINENT

Jeux Descartes va faire paraître fin octobre *Europa (1945-2030) : naissance d'un continent*, un jeu de société autour du thème de la constuction européenne. Les joueurs, de trois à six, représentent des partis politiques qui doivent remporter les élections dans les pays de la Communauté, avec un programme de construction européenne.

Jeu politique et diplomatique, *Europa* est également un produit culturel, qui vise à mieux faire connaître la construction européenne.

A paraître fin octobre dans la collection Eurogames.

Des jeux d'histoire en magasin.

Partez à leur découverte.

JEUX ET STRATEGIE	5 rue Aristide Briand 10000 Troyes	03 25 73 51 86	
LE PION MAGIQUE	13 rue des Bras 14000 Caen	02 31 85 17 77	
L' AMUSANCE	Centre Comm CONTINENT 29000 Quimper	02 98 90 40 50	
JEUX DESCARTES	162 rue ST Catherine 33000 Bordeaux	05 56 44 26 03	
L'AMUSANCE	Centre Comm 3 Soleils 35000 Rennes	02 99 31 09 97	
LE TEMPLE DU JEU	8 rue Héronnière 44000 Nantes	02 51 84 05 05	
SORTILEGES	23 rue des Poëliers 49100 Angers	02 41 88 96 96	
SORTILEGES	41 rue de la Paix 53000 Laval	02 43 56 54 22	
PHILIBERT	12 rue de la Grange 67000 Strasbourg	03 88 32 65 35	
CHAMPS DE MARS	11 rue de Sévigné 75004 Paris	01 48 04 01 02	
JEUX DESCARTES	52 rue des Ecoles 75005 Paris	01 43 26 79 83	
CELLULES GRISES	C.Com EVRY II. Place Agora 91000 Evry	01 64 97 81 74	
ART' N MAGIC	21 rue des Tanneurs **13100 Aix en Provence**	**04 42 26 77 80**	
LICORNE BLEUE	25 rue des Dames 17000 La Rochelle	05 46 41 49 29	
LA VOUIVRE	7 rue des Marchands 30000 Nimes	04 66 76 20 04	
EXCALIBUR	7 bis av de l'Ancien Courrier 34000 Montpellier	04 67 60 81 33	
CONTREES DU JEU	6 rue Beyle Stendhal 38000 Grenoble	04 76 54 48 93	
SORTILEGES	7 rue des trois Croissants 44000 Nantes	02 40 12 14 99	
DOMINO PLUS	Galerie de l'étape 51100 Reims	03 26 47 79 91	
ROCAMBOLE	30 rue de la Clef 59000 Lille	03 20 55 67 01	
JEUX DESCARTES	13 rue des remparts d' Ainay 69000 Lyon	04 78 37 75 94	
STAR PLAYER	3 rue Dante 75005 Paris	01 44 07 39 64	
JEUX DESCARTES	6 rue Meissonier 75017 Paris	01 42 27 50 09	

TILSIT ÉDITIONS

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

Laurent HENNINGER

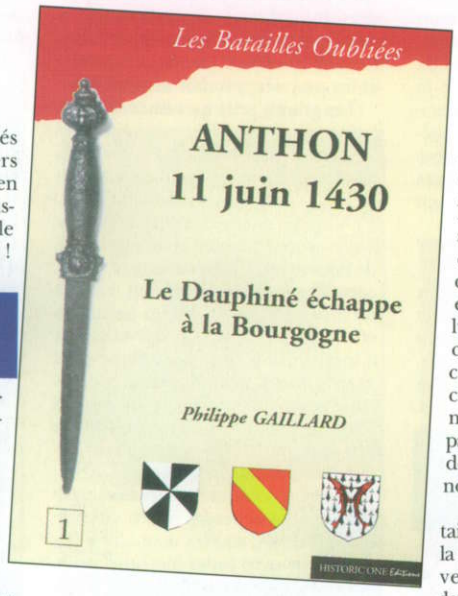
Je n'ai pas relevé de nouveautés Ospreys intéressantes ces derniers temps, en revanche, je compte bien faire profiter ici les amateurs d'histoire militaire antique ou médiévale de certaines de mes découvertes !

DE L'ANTIQUITÉ AU MOYEN-AGE

Tout d'abord, ***L'armée et l'organisation militaire de l'Assyrie***, de Florence Malbran-Labat, s'il est paru en 1982 (aux éditions Droz, dans la collection « Hautes études orientales »), est non seulement toujours disponible, mais reste encore le seul ouvrage de référence complet et indépassé sur ce sujet sur lequel bien peu de travaux existent. L'auteur y étudie successivement l'environnement stratégique, les forteresses, le système de communication et de renseignement, la cavalerie et la charrerie, l'infanterie, les archers et les unités spéciales, les contingents étrangers et les supplétifs, le recrutement et la discipline, les fonction militaires, le commandement et l'encadrement...

Bien entendu, comme dans le cas de tout travail universitaire sérieux, de nombreuses annexes complètent l'ensemble (notes, plusieurs index, bibliographie), et les références aux sources d'époque (le plus souvent citées dans des retranscriptions en alphabet latin) sont nombreuses. Actuellement l'ouvrage en français de référence sur les structures militaires d'une des plus grandes puissances militaires de l'Antiquité.

Byzantium and its Army 284-1081, de Warren Treadgold (Stanford University Press), s'est imposé, dès sa parution, en 1995, comme l'ouvrage le plus novateur et le plus complet sur le thème de l'armée byzantine de l'âge d'or, c'est-à-dire de la fin de l'empire romain « classique »au XI^{e} siècle, au lendemain de la bataille de Mantzikert. L'auteur y résout en effet un certain nombre de problèmes qui restaient mystérieux pour les historiens depuis de nombreuses années : quelle était la taille réelle de l'armée byzantine ? quelle était son organisation ? comment est-on passé de la légion au système du « thème » ? quelle était la proportion de cavalerie ? comment était-elle payée, ravitaillée ? comment et pourquoi recevait-elle des terres ? comment, après avoir survécu à tant de défaites, a-t-elle échoué à survivre à un XI^{e} siècle que les historiens d'aujourd'hui s'accordent à reconnaître comme n'ayant pas été si désastreux que cela pour l'empire byzantin ? Et puis, outre le caractère intrinsèquement passionnant de son sujet, ce livre constitue une formidable leçon de méthodologie en histoire militaire.



Anthon, 11 juin 1430 - le Dauphiné échappe à la Bourgogne, de Philippe Gaillard, est le premier volume de la collection « Les Batailles oubliées », des éditions Historic'One (6, clos des Trolles, Le Lachat, 74940 Annecy-le-Vieux, Tél./fax : 04 50 66 24 94). Il nous conte un épisode bien oublié des multiples guerres intestines que se livraient les grands féodaux français en pleine guerre de Cent Ans, profitant tous alors de l'extrême faiblesse politique et militaire du petit « roi de Bourges » (Charles VII) et de l'occupation de la majeure partie du territoire français par les Anglais pour tenter de se tailler des principautés potentiellement aptes à devenir de véritables petits royaumes.

Nous avons donc là un excellent sujet de scénario pour jeu d'histoire avec figurines. Ce petit livret est modeste, mais abondamment illustré, fondé sur l'étude des meilleures sources et nous fait bénéficier de cet irremplaçable apport constitué par les travaux des historiens locaux, lesquels affectionnent la précision, la recherche quasi archéologique « de terrain » (avec photos à l'appui) et savent débusquer dans les fonds locaux ces trésors archivistiques qui forment la base du matériau de l'histoire médiévale.

L'HISTOIRE MILITAIRE FRANÇAISE

Le premier tome de la ***Nouvelle histoire militaire de la France, 1789-1919***, de William Serman et Jean-Paul Bertaud (l'un de nos meilleurs spécialistes des armées de la Révolution) est un énorme pavé, publié chez Fayard, qui nous présente toutes les données indispensables à la connaissance de l'histoire des armées françaises, de leur organisation et de leur action durant cette période, à savoir : les changements intervenus dans les institutions militaires (recrutement et avancement, création et rôle des écoles, liens entre gouvernement et haut commandement) ; les origines sociales, la formation scolaire, les sentiments religieux, les opinions, les droits et les comportements politiques, les conditions de vie des officiers, des sous-officiers, officiers-mariniers, hommes de troupe et matelots ; les transformations des armements et les modifications de la tactique ; la participation des militaires à la défense de l'ordre établi, ou, au contraire, aux conspirations et aux mouvements contestataires qui menacent le gouvernement en place, ou bien encore aux révolutions et aux coups d'État ; les causes, les caractéristiques et les conséquences des guerres, tant civiles qu'européennes ou coloniales ; le déroulement des campagnes et des batailles principales, dont le récit est accompagné de nombreuses cartes.

Les passionnés de l'histoire militaire française, de la Révolution à la Première Guerre mondiale, trouveront là un ouvrage qu'ils se devront de posséder dans leur bibliothèque, mais aussi d'étudier à fond, ne serait-ce que pour le comparer aux tomes II et III de l'*Histoire militaire de la France*, paru il y a quelques années aux P.U.F, et disposer ainsi d'un autre « son de cloche » et d'autres analyses sur des moments particulièrement troublés de notre histoire...

NOUVELLES STRATÉGIES

L'Institut de Stratégie comparée (ISC - EPHE Paris IV Sorbonne, 45-47 rue des Écoles, 75005 Paris, www.stratisc.com) s'est affirmé depuis plusieurs années, avec l'aide des éditions Economica, comme l'un des principaux éditeurs de textes stratégiques de France. Il publie notamment la revue ***Stratégique***, dont le numéro 69 vient de paraître, avec, au sommaire, un dossier sur les questions d'information et de communication stratégiques. Hors dossier, on trouvera des textes sur « La résolution des problèmes complexes » et « L'idéologie de l'offensive dans le plan Schlieffen ».

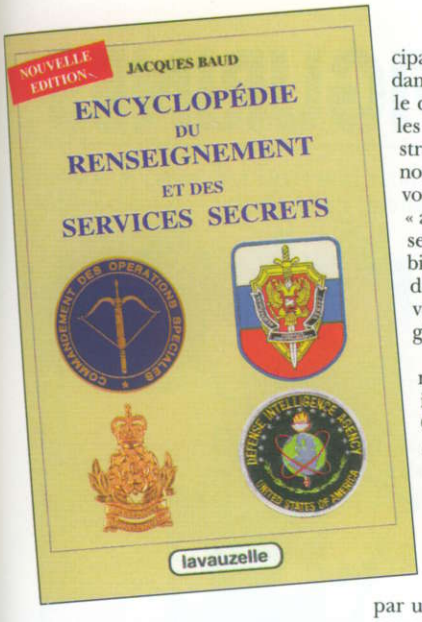
D'autre part, l'ISC édite de nombreux textes inédits en France. Ainsi en est-il de ***La Paralysie stratégique par la puissance aérienne***, du major David S. Fadok, de l'US Air Force, qui étudie les théories de deux penseurs « aériens » américains : John Boyd et John Warden, les principaux concepteurs des frappes aériennes américaines durant la guerre du Golfe. Rompant définitivement avec les théories du bombardement stratégique de destruction héritées des penseurs des années vingt, cette nouvelle école américaine, appliquant (enfin, serait-on tenté d'écrire) les principes théoriques de Clausewitz et de Jomini à la stratégie aérienne, constate que les nouvelles technologies et le degré de précision des armes modernes permettent aujourd'hui de frapper des cibles soigneusement choisies, des « centres de gravité », et de paralyser ainsi le système d'un ennemi. Enfin, les aviations mondiales commencent à disposer d'un outil théorique de haut niveau qui leur faisait presque entièrement défaut, alors que « terriens » et marins disposaient depuis longtemps des leurs.

La première édition de l'***Encyclopédie du renseignement et des services secrets*** a connu un immense succès, tant en France qu'à l'étranger, et tant auprès du grand public que des spécialistes. En voici la nouvelle édition, entièrement revue, mise à jour et complétée, qui présente de façon exhaustive les techniques, l'organisation et les moyens des services secrets, de la Seconde Guerre mondiale à aujourd'hui. Espionnage industriel, guerre de l'information, intelligence

L'ART DES SIEGES

Great Sieges of History, de William Seymour (Brassey's), nous présente dix-sept études de cas tactiques, depuis Acre (1189-1191) jusqu'à Khe Sanh (1968), en passant par Constantinople (1453), Malte (1565), Basing House (1643-1645), Vienne (1683), Londonderry (1689), le troisième siège de Badajoz (1812), Lucknow (1857), Vicksburg (1863), Ladysmith (1899-1900), Port Arthur (1904-1905), Kut-el-Amara (1915-1916), l'Alcazar de Tolède (1936), Tobrouk (1941), Leningrad (1941-1944) et Dien Bien Phu (1954). L'ensemble est complété par un chapitre général d'introduction sur les mécanismes de la guerre de siège, de nombreuses cartes et illustrations, une bibliographie et des conseils pratiques destinés à ceux qui souhaitent visiter les sites où se sont déroulés de grand sièges !

William Seymour examine aussi bien l'évolution des techniques et des armements spécifiques à cette forme si particulière de combat, que les drames humains qui se produisent alors systématiquement et de façon toujours théâtrale, voire lyrique. Le lecteur bénéficie en outre des innombrables détails rassemblés par l'auteur lors de ses méticuleuses recherches archéologiques sur les lieux mêmes des affrontements.

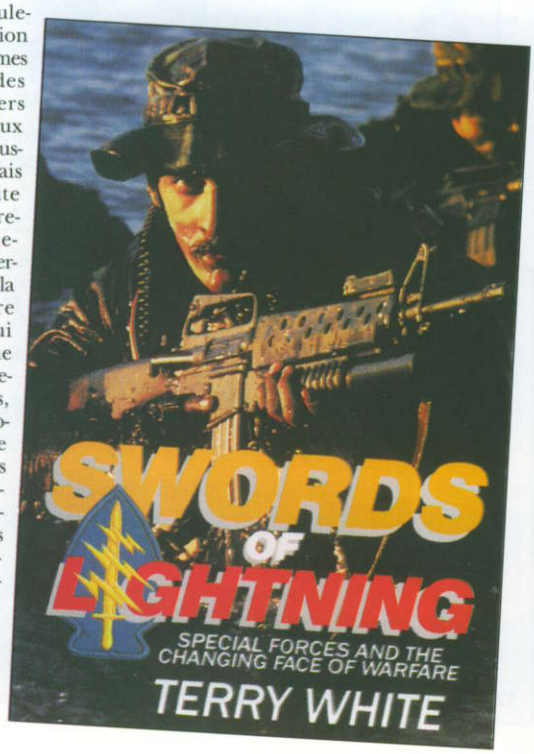


économique, renseignement humanitaire et écologique, réseaux d'écoutes téléphoniques à l'échelle planétaire, voici quelques-unes des nouvelles entrées de ce dictionnaire qui présente la nouvelle communauté mondiale du renseignement, celle de l'après-guerre froide...

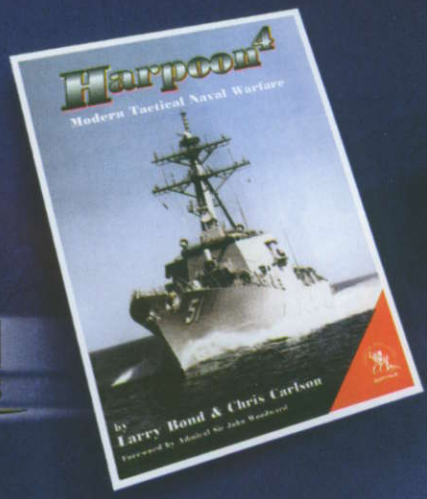
On y trouvera une infinité de faits précis et techniques, ainsi que de nombreux organigrammes, des schémas et croquis, une importante bibliographie et même des adresses de sites internet. Rappelons que l'auteur, lieutenant-colonel de l'armée suisse, sait de quoi il parle puisqu'il fut durant sept ans à l'état-major des services de renseignement de son pays et qu'il sert aujourd'hui à l'état-major des casques bleus, à New York.

Pendant plus de quarante ans de guerre froide, l'énormité de la menace nucléaire a eu tendance à occulter le fait que les armements classiques ont eux aussi considérablement progressé en termes d'efficacité et de sophistication. C'est ce que nous montre l'ouvrage de Guy Hartcup, ***The Silent Revolution - Development of Conventional Weapons, 1945-1985***, paru chez l'éditeur britannique Brassey's. On constate ainsi dans cette période non seulement l'amélioration des systèmes d'armes apparus lors des deux premiers conflits mondiaux (chars, avions, sous-marins, etc.), mais aussi la poursuite des travaux entrepris par les Allemands dans les dernières années de la Seconde Guerre mondiale, et qui furent à l'origine de bien des armements modernes, et surtout la révolution introduite dans tous les domaines militaires par l'électronique et ses multiples applications, notamment dans les domaines des communications, des senseurs et du guidage. L'une des principales richesses de cette étude est dans la mise en perspective globale des questions techniques avec les aspects tactiques, opératifs et stratégiques, mais également économiques, industriels et financiers, voire politico-administratifs (luttes « au couteau » entre les différents services) ! Un livre majeur pour bien saisir, et avec ce qu'il faut de distance et d'esprit critique, les véritables enjeux des technologies guerrières modernes.

Autre révolution tactique de notre époque : le développement incessant des forces spéciales. C'est ce que s'emploie à analyser l'ouvrage de Terry White : ***Swords of Lightning - Special Forces and the Changing Face of Warfare*** (Brassey's). À l'opposé des mythes romantiques complaisamment répandus depuis la Seconde Guerre mondiale par une certaine littérature, White nous propose ici une analyse rigoureuse des concepts tactiques et stratégiques qui président à la formation, à l'entraînement, à l'équipement et à l'emploi de ces unités hautement professionnelles et techniques, absolument pas composées d'on ne sait trop quels improbables surhommes, et le tout dans une perspective aussi bien historique que prospective. Leurs succès comme leurs échecs sont ainsi soigneusement décortiqués. La première partie de l'ouvrage est consacrée à la sélection et à l'entraînement des hommes en vue des opérations spéciales (les deux chapitres sur les opérations d'infiltration ou d'exfiltration, et sur les « héros cachés » des opérations spéciales sont à mon sens les plus passionnants), tandis que la seconde partie examine les missions (entraînement de guérilleros, partisans et mercenaires, reconnaissances en profondeur, sauvetage de combat, raids, sabotages et assassinats, et opérations en direction des civils). La troisième partie, quant à elle, peut-être la plus riche de réflexions, explore les rôles présents et futurs des forces spéciales : contre-terrorisme, forces de réaction rapide et actions clandestines. ❐



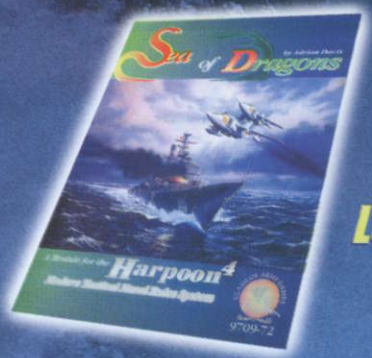
LA GUERRE SUR MER



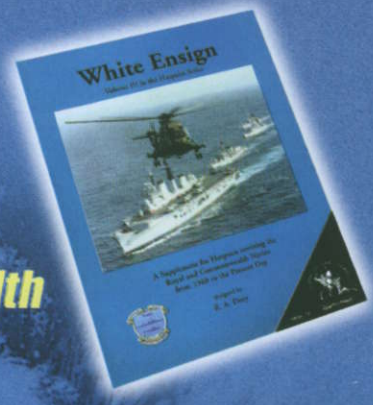
TILSIT ÉDITIONS

Attention : les jeux sont en V.O. et ne sont pas disponibles en français.

HARPOON 4
par Larry BOND et Chris CARLSON



Les flottes d'Asie et du Pacifique



La flotte britannique et du commonwealth

En vente chez votre revendeur habituel.
Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre réglement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ _____ _____
NOM PRÉNOM

_____
ADRESSE

_____ _____
CP VILLE

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de HARPOON 4 le jeu au prix unitaire de 399 F + 31,60F de frais de port, soit 430,60 F V.O.

☐ exemplaire(s) de HARPOON Naval Review 97 au prix unitaire de 150 F + 16,50F de frais de port, soit 166,50 F V.O.

☐ exemplaire(s) de SEA OF DRAGOONS au prix unitaire de 320 F + 16,50F de frais de port, soit 336,50 F V.O.

☐ exemplaire(s) de WHITE ENSIGN au prix unitaire de 150 F + 16,50F de frais de port, soit 166,50 F V.O.

Signature :
Signature d'un parent pour les mineurs : _____

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire : _____
et sa date limite de validité : _____

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par Christophe Caillaud, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Olivier Saint-Lot

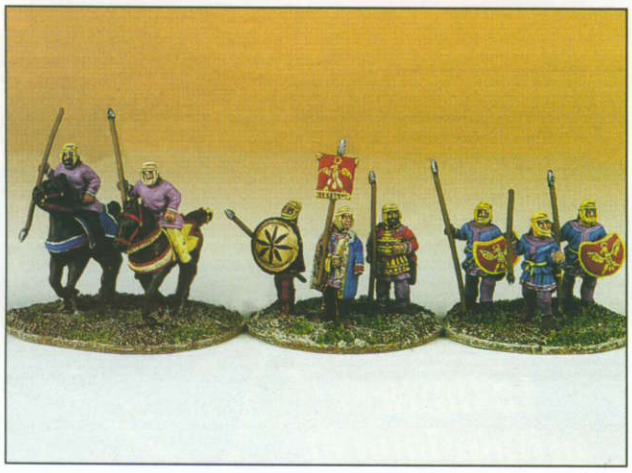
LE NOUVEL EMPIRE EGYPTIEN — Wargames Foundry 25 mm

Superbe ensemble proposé par Wargames Foundry que ce char de chasse de Pharaon accompagné de serviteurs
Peinture Sébastien Rocher

CARTHAGINOIS — Old Glory 25 mm

Redoutable adversaire des légions romaines, cet éléphant de guerre carthaginois a tout pour séduire à la fois le joueur et le figuriniste.
Peinture Christophe Caillaud

PERSES ANTIQUES — Xth Legion 15 mm



Adversaires malheureux d'Alexandre, les Perses antiques peuvent, aux mains d'un joueur expérimenté, faire plus que bonne figure sur une table de jeu.
Peinture Christophe Caillaud

AGES SOMBRES — Essex15 mm

Ces combattants légers du haut moyen-age feront d'excellents Psiloï, auxiliaires ou même hordes pour vos armées DBM.
Peinture laurent Groscolas

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

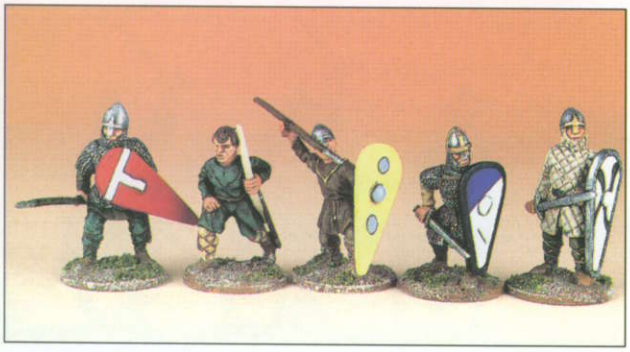
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc.
* Starlux – Britains – Dolmen *
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

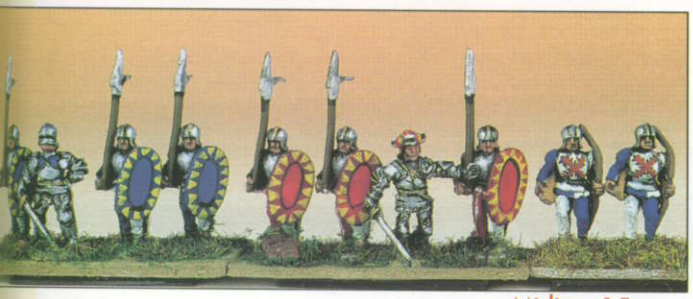
Alain Touller Figurines
16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
ATTENTION NOUVEAUX TARIFS
Nouveautés 15 mm
Antique, Médiéval :
Légionnaires Trajan, bagages féodaux
Premier Empire :
France : chasseurs à cheval de la Garde, éclaireurs de la garde
Coloniaux : infanterie de marine, tirailleurs
Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

NORMANDS — ESSEX 25 mm

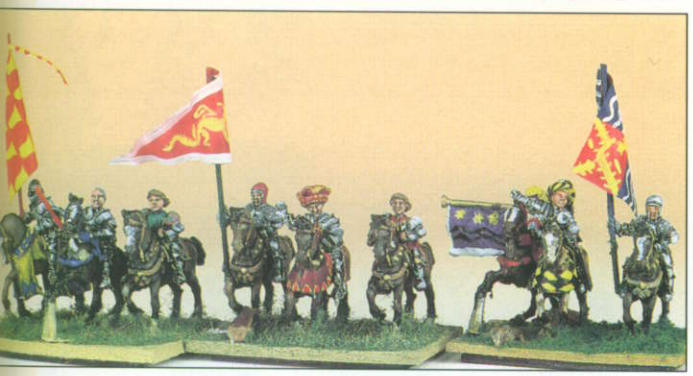


Point de cavaliers içi, mais de superbes chevaliers normands démontés, prêts à prendre leur place dans le mur de boucliers.
Peinture Christophe Caillaud

GUERRE D'ITALIE — Wargames Foundry 15 mm



Mirliton 15 mm



Ces figurines des Guerres d'Italie montre l'intérêt grandissant pour la Renaissance parmi les joueurs et les fabricants; En haut des archers anglais et de la milice communale. En bas, des Condottières et des portes-bannières, dont celle (rouge et jaune à damiers) de la famille Sforza.
Peinture Christian Agostini

GUERRE DES DEUX ROSES — Front Rank 25 mm

Ces superbes cavaliers pourront servir indifféremment aux deux familles des York et des Lancastre mais aussi pour les Guerres d'Italie et de Bourgogne.
Peinture Christophe Caillaud

JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Infanterie anglaise - Peinture laurent Groscolas - Essex 15 mm

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

Seconde guerre mondiale

Lot n°1 : Assortiment de figurines allemandes (1939-1941) parmi les premières références sorties, soit 16 piétons, 6 officiers et équipages d'artillerie..... **110 F**
Lot n°2 : Idem pour les figurines britanniques (1939-1945) ..... **110 F**

Guerre d'Indépendance américaine

Lot n°3a : Figurines britanniques variées soit 4 références d'infanterie et 1 officier (38 figurines) ..... **110 F**
Lot n°3b : Figurines prussiennes variées soit 4 références d'infanterie et 1 officier (38 figurines) ..... **110 F**
Lot n°3c : Figurines américaines variées soit 4 références d'infanterie et 1 officier (38 figurines) ..... **110 F**

NOUVEAUTÉS FIGURINES DIXON 20 mm

Seconde guerre mondiale

Lot n°4 : Assortiment de figurines russes (en vêtements d'été) soit 1 officier, 1 maître chien et 20 piétons ..... **132 F**
Lot n°5 : Assortiment de figurines allemandes soit 1 équipe pour mortier, 12 piétons variés et 2 officiers ..... **102 F**

WARGAMES EN ANGLAIS

Lot n°6 : WAR OF RESISTANCE (GRD) : la guerre sino-japonaise de 1937 à 1941, par les auteurs du système Europa. 1er jeu de la série GLORY (2000 pions, 5 cartes) ..... **795 F**
Lot n°7 : SPQR Player's Guide (GMT) : Un best-of des articles parus dans

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **110 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **110 F** = ... **F**
Lot N° 3a ..... exemplaires au prix de **110 F** = ... **F**
Lot N° 3b ..... exemplaires au prix de **110 F** = ... **F**
Lot N° 3c ..... exemplaires au prix de **110 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **132 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **102 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **795 F** = ... **F**
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **159 F** = ... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

VV NOV/DEC. 98

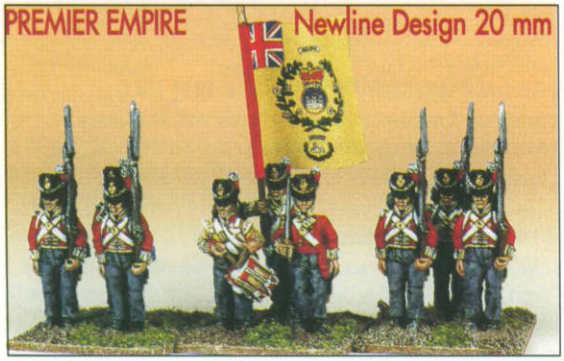
GUERRE DE SEPT ANS — Front Rank 25 mm

Les Grenadiers de France, qui contrairement à la pratique répandue à l'époque, était un vrai régiment de grenadier à la base, furent de toutes les campages de la Guerre de sept ans.
Peinture Patrice Menguy

GUERRE D'INDEPENDANCE — Dixon 25 mm

Ces cavaliers continentaux (c'est-à-dire américains) appartiennent au 4th Light Dragoon.
Peinture Christophe Caillaud

PREMIER EMPIRE — Newline Design 20 mm



Le 27th Foot avec le drapeau porté à Waterloo (*drapeau Champs de Mars*). *Peinture Christophe Caillaud*

PREMIER EMPIRE — Fantassin Miniaturas 15 mm

En haut des dragons légers anglais à Waterloo, aau centre des dragons lourds anglais en Espagne. Enfin Ci-dessus des dragons autrichiens; Serait-ce une spécialité ?

PREMIER EMPIRE — Front Rank 25 mm

De gauche à droite : 1er régiment d'infanterie belge, 27e Jäger dutch et 4e de milice nationale des Pays-Bas à waterloo.
Peinture Christophe Caillaud

FANTASSIN MINIATURAS

C/ Ave María, 16 BAJO
24400 Ponferrada (León)-Espagne
Tél.(movil): 34.910.68.37.83 - Fax: 34.87.42.35.89

Figurines 15 mm. 1er Empire:
France: Infanterie de Ligne, Infanterie Légère, Vieille Garde, Chevaliers de Ligne et de la Garde, Artillerie. Plus de 60 références.
Anglaterre: Infanterie et Chevaliers. Plus de 40 références.
Autriche: Infanterie Allemande et Hongroise, Chevaliers et Artillerie. Plus de 40 références.
Figurines 15 mm. I Guerre Carliste (Espagne 1833-40): Plus de 160 références des "**Carlistas**" et des "**Cristinos**", Infanterie, Chevaliers et Artillerie. Légion Française, Légion Britannique, Généraux.
NOUVEAUTÉ 15 mm. Cuba 1898: Américains, Espagnols et "Mambises".

Disponible par correspondence; nous aceptons des cartes de credit.

TRÉS GRANDE QUALITÉ ET DES PRIX RAISONNABLES!

Atelier de Gulliver

Atelier de Gulliver - 19, rue de l'Oratoire - 06130 Grasse
Tél. : 04. 93. 36. 34. 44

MAQUETTES ET ELEMENTS DE DECORS POUR JEU D'HISTOIRE :

Tentes toutes époques, camps D.B.M., blockhaus, retranchements, ruines, château modulaire 20 mm 15 mm & 1/300e
Liste et conditions sur demande avec enveloppe timbrée.

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56

Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez :
– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte,
– des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut
– des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200
– des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal
– les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

Service de peinture de figurines 15, 20 et 25 mm

LES NOUVEAUTES

Suite de la saga Wargames Foundry : 25 mm
Toute la série 1er empire est passée en boîtes.
Après une tentative sournoise d'augmentation des prix, ils ont vu la lumière et nous pouvons donc obtenir les boîtes d'infanterie (6 à 10 figurines) à 85 F, cavalerie à 90 F.

Décors 25 mm
Hudson Allen
- fort colonial façon XIX siècle
- village indien des forêts
- village d'Europe de l'Est (Médiev. à 2 GM).

Front rank 25 mm
Infanterie hollando-belge 1815 ; cavalerie espagnole 1808-12.

Wargames Foundry
Dragons et grenadiers de la Garde à cheval

Norvégiens 1940, FAA 20 mm
NOR1 commandement de section 18 F
NOR2 sous off. et FM 24 F
NOR3a fusiliers en casque (5) 30 F
NOR3b fusiliers en casquette (5) 30 F
NOR4 mitrailleuse sur tripode 24 F
NOR5 servant d'artillerie 24 F
NOR6 poste de commandement 24 F

Langton 1/1200
Décors antiques pour accompagner les galères, port militaire de Carthage, murs de fortifications, nombreuses maisons, temples etc.

Navires Hallmark 1/6000
Flottes françaises, autrichiennes, italiennes 1914.

Avions 2 GM 1/1200
USA, allemands, japonais, italiens, britanniques

15 mm Antiquité
Lancashire
Goths, Romains bas empire, Mongols

FAA 20 mm Italiens 1939-44
MA1 commandement de section 24 F
MA2 sous off. (3 différents) 24 F
MA3a fusiliers en casque (5) 30 F
MA3b fusiliers en casquette (5) 30 F
MA4 FM en mouvement et tirant (4) 24 F
MA5 mortier de 45 mm en mouvement et tirant 24 F
MA6 Mitrailleuse Mod 37 Breda. et Servants (3) 24 F
ITA7 servants d'artilllerie (4) 24 F
ITA8 poste de commandement (4) 24 F
ITA9 génie (4) 24 F

SHQ 20 mm
Paras britanniques – Fantassins teutons montés sur chars Soviétiques en tenue d'été
Véhicules : T34/43, T60, T70, Aerosan, FT17, camions Morris, Sdkfz 9, Art. Schl. T70, camion Ford radio/office 88mm flak 36...

Mirliton 20 mm 2 GM
22 pochettes de troupes italiennes : Bersagliers, Ascaris, Artilleurs, Paras, San Marco, MAB/MAS.

Livres : The grand Strategy of Philip II ;
Tactics and the experience of battle in the age of Napoleon.
Ospreys MAA 90 F, elite 110 F, Campaign 130 F

Old Glory / Skytrex : paquets «Mix» 15 mm 2GM
CDGM3 motos allemandes (Zundapp et BMW) – CDGM1 armes lourdes (mortiers, mitrailleuses, ...)
CDGM2 Pz faust et Pz Schreck – CDGCM3 artilleurs (anti-char et artillerie) – CDRM1 armes lourdes soviétiques
CDRM2 servants soviétiques – CDAM1 armes lourdes US – CDAM2 servants US – CDBM1 armes lourdes britanniques
CDBM2 servants britanniques

NB : A vendre 15 mm une armée Mongole, une armée Viking, Français Guerre de 100 ans, Polonais Renaissance DBR, Prussiens 1813 Ier Empire.

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE
Vente également par correspondance. Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 100 pages, à l'ordre de Champ de Mars).

Gladiator,
New Line Design

GUERRE DE SECESSION Wondesfield Miniatures 20 mm

Le 1er USS Berdan sharpshooters à la bataille de Gettysburg sur Little Round Top.
Peinture Christophe Caillaud

LES GUERRES INDIENNES Guernsey Foundry 25 mm

Cavalerie US de 1876, On reconnait, au centre, le Major Réno, rendu célèbre par son indécision à Little Big Horn.
Peinture Christophe Caillaud

EQUIPAGES FRANÇAIS 1940 AB Figures 15 mm

Plutôt rares chez les fabricants, ces équipages français de blindés et d'automitrailleuse permettront de voir fleurir les Laffly et autre H-39 sur les tables de jeux.

LES CIVILS FAA 20 mm

Ces civils et Home-Guards permettront d'ajouter un peu de diversité aux scénarios. Utilisables pour la durée de la guerre et pour différents pays.

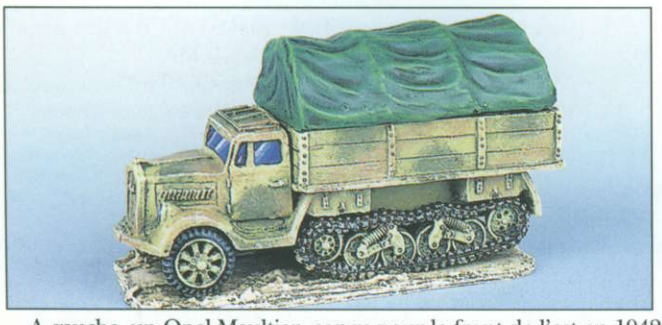
INFANTERIE ALLEMANDE Essex 15 mm

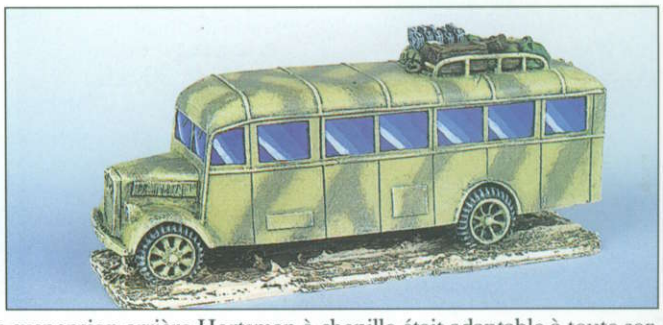
Soldats allemands du début de guerre, ils seront parfaits pour jouer à *Guerre éclair II* : France 1940.
Peinture Laurent Groscolas

PAK ALLEMAND Guernsey Foundry 25 mm

Ces figurines compatibles avec le 1/48 représentent des Waffen-SS en tenue camouflée « petits poix ».
Peinture Jean-Luc Chaulet

LES VÉHICULES Britannia 20mm





A gauche, un Opel Maultier, conçu pour le front de l'est en 1942, la suspension arrière Hortsman à chenille était adaptable à toute sorte de camion. A droite, un bus Opel, l'armée allemande réquisitionna un grand nombre de bus civils pour le transport des troupes.
Peinture Jean-Luc Chaulet

WATERLOO 1815

Borgo Dei Cappuccini 29. Mail Boxes 231
57126 Livorno Italie
Tél./Fax. : 0039. 586. 864. 596

ATTENTION NOUS INFORMONS NOS CLIENTS

QU'A PARTIR DE CE MOIS NOUS AVONS UN AGENT EN FRANCE :
MODEL & PASSIONS CENTRE ADV - RN13 - 78630 ORGEVAL. TEL : 01.39.75.52.96 - FAX : 01.39.75.53.35.
VOUS Y TROUVEREZ NOS PRODUITS AUX MEILLEURS PRIX

HAT PLASTIQUE 1/72

DISPONIBLES
Infanterie française 1815
Infanterie britannique 1815
Les Romains
Les Bretons
Lanciers français
Dragons français
Dragons russes
Cosaques russes
Mamelouks
Dragons prussiens
Uhlans prussiens
Artillerie russe 1812
Artillerie Prusse 1813
Soldats du Duché de Brunswick 1815
Zouaves de la Guerre de Sécession
Armée italienne 2GM
RHA 1914
Américains 1GM
Allemands 1GM

NEWLINE 1/72

(avec les éléments en métal pour jouer avec les figurines en plastique)
Soldats napoléoniens
Britanniques 1815
Français 1815
Nassau 1815
Soldats du Duché de Brunswick
Russes
Prussiens
Autrichiens
Série sur Cannae
Perses
Grecs
Allemands
Catapultes

L'APPEL AUX ARMES 1/32 EN PLATIQUE

Infanterie britannique 1879
Grenadiers britanniques 1776
Infanterie légère britannique 1815
Zoulou N°1
Zoulou N°2 (différentes poses)
Régiment noir Guerre de Sécession
Régiment du Maryland 1776
Mousquetaires historiques Guerre de 30 ans
Mousquetaires du Parlement Guerre de 30 ans
Piquiers historiques du Parlement

HAT 1/32 EN PLASTIQUE

Zouaves Guerre de Sécession
Soldats du Duché de Brunswick 1815
Dragons français 1815

IMEX 1/32 NOUVEAU ! NOUVEAU !

Cavalerie Nordiste

TIMPO-ACTION PACK 1/32 PRODUCTION ORIGINALE 1971

(20 sujets semblables à Airfix)
Vieille Garde 1815
Infanterie britannique 1815
Infanterie Prusse 1815
Infanterie Sudiste
Footballeurs ! ! !

ESCI 1/72 PRODUCTION ORIGINALE

Russes de Crimée
Chasseurs alpins italiens

MARKSMEN 1/32

Zouaves Guerre de Sécession (Nordistes, Sudistes)

BATAILLES AU 1/32

Little Big Horn
Yorktown
Alamo

ATLANTIC 1/72

Géronimo
Sitting Bull
Camp Apache
Camp Sioux
Buffalo Bill
Chasseur de bison
Hors la loi et serfs
Cowboys
7e régiment de cavalerie
Camp américain
Custer
Kit Carson
Légionnaire romain
Cavalerie grecque
Chariots grecs
Pharaon
La vie grecque
Brigade indienne
Armée française 2GM

NOUVELLE REEDITION ATLANTIC

Armée égyptienne
Cavalerie égyptienne

IMEX 1/72

Volontaires texans
Artillerie de l'union
Infanterie de l'union
Cavalerie de l'union
Infanterie Sudiste
Cavalerie Sudiste
Artillerie Sudiste
Chariot de pionnier
Ambulance Nordiste et chariot à munitions

DISPONIBLE SUR DEMANDE
Autres sujets Atlantic 1/72
Autres sujets Airfix 1/72

NOTRE CATALOGUE EST DISPONIBLE POUR LA SOMME DE 70 Frs
CHEZ : PIERINI ANDREA – Via del Fagiano 65 – 57125 Livorno - Italie
Payable en Mandat International

LE GUIDE DES SPECIALISTES

OJL — 148, av. Clemenceau 76290 MONTIVILLIERS

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

MINIATURES 2e Guerre Mondiale (peintes ou non peinte)
Echelle 1/300 (ex : LA POINTE DU HOC, BATTERIE DE LONGUES SUR MER...)
Collection Mur de l'Atlantique (50 références)
Série Antiquité 6 mm « Pax Romana »
1 règle de jeu 1/72 – 2 GM 1 règle de jeu 1/300 – 2 GM

CATALOGUE DISPONIBLE CONTRE 25 F EN TIMBRES OU 6 COUPONS RÉPONSES INTERNATIONAUX

CA VA ALLER
Boulevard de l'Yser - Galerie Eldorado n°23
6000 Charleroi - Belgique - Tél. / Fax : (00.32) 71.30.70.62
Distributeur officiel pour la Belgique
de la marque REDOUBT ENTREPRISES et DIXON
(période guerre civile USA, guerre civile UK, figurines trois mousquetaires, guerres Napoléoniennes) 25 mm
Vastes gammes figurines fantastiques et historiques.
Peintures VALLEJO (gamme complète)

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**
Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance*
Troupes coloniales britanniques
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !
Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international.
Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

EXO KIT
14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Tél. : 01. 39.87.38.95 – Fax : 01.48.33.67.94.
Leader VPC 20 mm – Catalogue couleur 50 F
Mais aussi, échelles 15 et 25 mm 1/200, 1/300, 1/600, 1/700, 1/1200ème, etc.
L'originalité à petit prix :
Etonnez vos adversaires par la singularité de vos troupes !!!
Lot de 10 figurines 20 mm avec armements (2GM), prix 30 F
20/IIB1 à 20/IIB5 Bersaglieri, 20/ITC1 à 20/IT5 Indiens en turban
Enfin, des camions pour votre armée US au Viêt-nam : M35 et M35 blindé par FF20 au prix de 99,50 F et 129,50 F respectivement.
Distributeur exclusif de : MILICAST, BRITANNIA MINIATURES, FINE SCALE FACTORY, TRUX, SHQ MINIATURES, SKYTREX (HINCHLIFFE, FF20)...
Conditions générales de ventes :
Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT Port CEE recommandé, 50 F de 0 à 499 F, 10% de 500 F à 999 F et gratuit à partir de 1 000 F de commande.
SARL au capital de 50 000 Frs - RCS Pontoise B - APE 526 B – Siret 3953920790001

POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT CONTACTER LE SERVICE PUBLICITÉ :
Jean-Claude Piffret : 01. 40. 21. 18. 23.
Jean-Luc Ravit : 01. 40. 21. 18. 28.

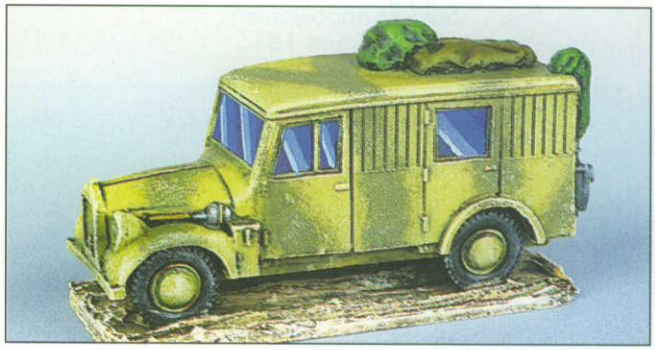
DECORS — OJL 1/300

Cette église type Sainte-Mère-Eglise possède une base de 190x100 avec un socle optionnel. Elle conviendra parfaitement aux décors européens.

TIGER I — REVELL 1/72

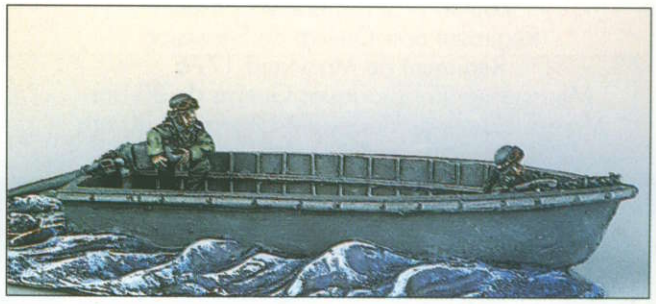
Ce Tigre I début de série au 1/72 permettra d'accompagner vos figurines 20 mm sur tous les théâtres d'opérations de la 2e GM.

HORCH RADIO — Britannia 20 mm



Britannia propose une déclinaison intéressante de ce véhicule allemand de commandement, en version transmission avec antenne (recouverte ici d'une toile protectrice). Résine et plomb.
Peinture Jean-Luc Chaulet

CANOT D'ASSAUT — Britannia 20 mm



La principale caractéristique de ce bateau d'assaut allemand est que son hélice est à la fois propulsive et directrice, n'ayant pas de gouvernail. Dotés d'un moteur puissant, ils étaient difficile à diriger. *Peinture Jean-Luc Chaulet*

Vous avez 85 ans pour éviter la 3e Guerre Mondiale !

C'est une bataille pour les idées qui se joue sans tanks ni soldats, avec pour objectif l'Union Européenne, en mêlant politique, diplomatie, histoire et géographie.

Depuis la chute du mur de Berlin et l'effondrement de l'Empire Soviétique, les risques de guerre se multiplient. Serez-vous capable d'éviter l'embrasement de l'Europe ?

Visitez notre site web :
http://www.descartes-editeur.com

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir EUROPA 1945 - 2030.
Ci-joint mon règlement de 240 F. (franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

EURO GAMES

Nom .....Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal .....Ville .....

DESCARTES EDITEUR

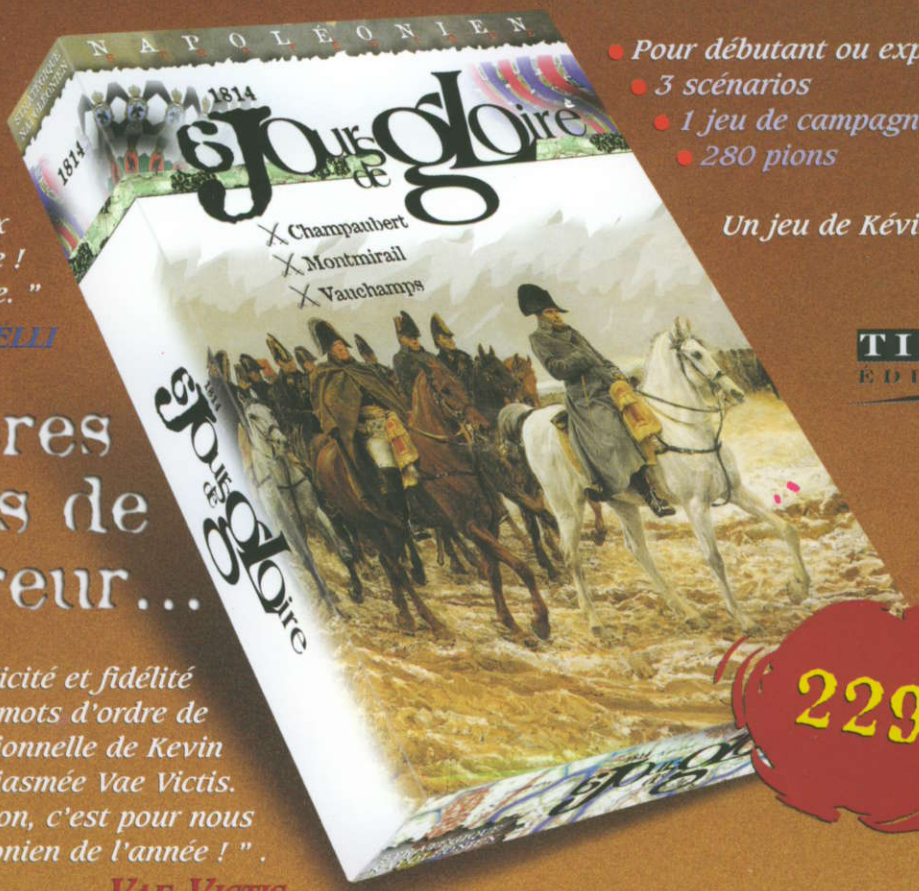
Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

LES MEILLEURS WARGAMES EN FRANÇAIS

1814 la campagne de France

" Intérêt exceptionnel de son sujet, l'une des plus belles cartes de l'histoire du wargame. Difficile de trouver mieux à la même échelle ! Une réussite. "
CASUS BELLI



- *Pour débutant ou expert*
- *3 scénarios*
- *1 jeu de campagne*
- *280 pions*

Un jeu de Kévin ZUCKER

TILSIT EDITIONS

Les dernières victoires de l'Empereur...

"Qualité, simplicité et fidélité historiques sont les mots d'ordre de cette simulation opérationnelle de Kevin Zucker, qui a enthousiasmée Vae Victis. Sans aucune hésitation, c'est pour nous le jeu napoléonien de l'année ! " .
VAE VICTIS

229 f

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CP _____ VILLE _____

COMMANDE par le présent document

- ☐ exemplaire(s) de WATERLOO au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballage
- ☐ exemplaire(s) de IÉNA au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballage
- ☐ exemplaire(s) de CHICKAMAUGA au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballage
- ☐ exemplaire(s) de VICKSBURG au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballage
- ☐ exemplaire(s) de 6 JOURS DE GLOIRE au prix unitaire de 229F + 30F de frais de port

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Signature :

Signature d'un parent pour les mineurs :